7. 9. 2

29293 PH3706 B

ENCYCLOPÉDIE-RORET.

LA

SORCELLERIE

EXPLIQUÉE.

PARIS.

LIBRAIRIE ENCYCLOPÉDIQUE DE RORET,

RUE HAUTEFEUILLE, N° 12.

18 fr. par an, Le Technologiste, ou *Archives des progrès de l'Indu trie franç et étrangère*; par M. Malepeyre.

814

Digitized by Google

ENCYCLOPÉDIE-RORET.

SORCELLERIE

ANCIENNE ET MODERNE

EXPLIQUÉE.

Digitized by Google

AVIS.

Le mérite des ouvrages de l'**Encyclopédie-Roret** leur a valu les honneurs de la traduction, de l'imitation et de la contrefaçon. Pour distinguer ce volume, il porte la signature de l'Editeur, qui se réserve le droit de le faire traduire dans toutes les langues, et de poursuivre, en vertu des lois, décrets et traités internationaux, toutes contrefaçons et toutes traductions faites au mépris de ses droits.

Le dépôt légal de ce Manuel a été fait dans le cours du mois d'avril 1858, et toutes les formalités prescrites par les traités ont été remplies dans les divers États avec lesquels la France a conclu des conventions littéraires.

ON TROUVE A LA LIBRAIRIE ENCYCLOPÉDIQUE DE RORET, RUE HAUTEFEUILLE, 12 :

Mémoires récréatifs, scientifiques et anecdotiques, du physicien-aéronaute ROBERTSON. 2 vol. in-8, fig. 12 fr.

Manuel d'Astronomie amusante, traduit de l'anglais, par A. D. VERGNAUD. In-18, figures. . . . . 2 fr. 50

— **Chimie amusante**, ou Nouvelles Récréations chimiques, par M. VERGNAUD. 1 vol. orné de figures. . . 3 fr.

— **Magie naturelle et amusante**, par M. VERGNAUD. 1 vol. avec figures. . . . . 3 fr.

— **Mathématiques** (Applications usuelles et amusantes), par M. RICHARD. 1 gros vol. avec figures. . . . . 3 fr.

— **Physique amusante**, Nouvelles Récréations physiques, par MM. JULIA DE FONTENELLE et MALEPEYRE. 1 vol. de 430 pages orné de figures. Prix. . . . . 3 fr. 50

— **Sorciers**, ou la Magie blanche dévoilée par les découvertes de la Chimie, de la Physique et de la Mécanique, par MM. COMTE et JULIA DE FONTENELLE. 1 volume de 426 pages orné de figures. . . . . 3 fr.

— **Jeux enseignant la science**, ou Introduction à l'étude de la Mécanique, de la Physique, etc., par M. RICHARD, 2 vol. . . . . 3 fr.

III

MANUELS-RORET.

LA

SORCELLERIE

ANCIENNE ET MODERNE

EXPLIQUÉE

OU

COURS COMPLET DE PRESTIDIGITATION

CONTENANT

TOUS LES TOURS NOUVEAUX QUI ONT ÉTÉ ÉXÉCUTÉS JUSQU'A CE JOUR SUR LES THÉATRES OU AILLEURS, ET QUI N'ONT PAS ENCORE ÉTÉ PUBLIÉS,

ET

UN GRAND NOMBRE DE TOURS D'UN EFFET SURPRENANT, D'UNE EXÉCUTION FACILE, ET TOUT-A-FAIT INCONNUS DU PUBLIC ET DES PROFESSEURS;

Par **J.-N. PONSIN**,
Ancien Professeur de dessin au Lycée de Reims et Membre honoraire de l'Académie de l'Enseignement primaire.

L'homme est heureux quand il s'amuse,
Et quelquefois quand on l'abuse.

BIBLIOTECA NAZIONALE FIRENZE

NOUVELLE ÉDITION.

PARIS
A LA LIBRAIRIE ENCYCLOPÉDIQUE DE RORET,
RUE HAUTEFEUILLE, 12.
1858.

L'Auteur et l'Editeur se réservent le droit de traduction.

Digitized by Google

AVIS DE L'ÉDITEUR.

—

La première Édition de cet ouvrage a été publiée en 1853 à Reims en deux volumes in-8°; elle portait le titre ci-après : *Nouvelle Magie blanche dévoilée..*

Digitized by Google

AVANT-PROPOS.

Il y a déjà plus de soixante ans, qu'un homme d'esprit et de savoir composa, sur un défi qui lui fut donné par un professeur célèbre (Pinetti), à la suite d'une vive altercation, un ouvrage intitulé : *La Magie blanche dévoilée,* ou *Explication des tours surprenants qui font, depuis peu, l'admiration de la capitale et de la province.* Cet ouvrage fut imprimé en un volume in-8°, et bientôt suivi de quatre autres volumes sous d'autres titres. Cette œuvre eut un succès immense, et mérita à Decremps, son auteur, une place fort honorable parmi les hommes de lettres.

J'ai connu particulièrement Decremps. J'étais bien jeune alors, et lui, déjà d'un âge mûr A l'époque où il écrivait sa *Magie blanche,* il n'était que licencié en droit ; mais il fut depuis attaché à l'ambassade de

France près la cour d'Angleterre, en qualité de secrétaire interprète. Il était non-seulement remarquable par son érudition, mais plein d'aménité et de délicatesse, réunissant enfin toutes les qualités qui font le parfait honnête homme. Le lecteur voudra bien me pardonner cette digression sur Decremps; mais je n'ai pu résister au plaisir de rendre hommage à sa mémoire.

Decremps était très-curieux de tours d'adresse et de physique amusante. Il assistait souvent aux séances du fameux Pinetti, qui faisait alors courir la cour et la ville, et comme il était doué d'un esprit pénétrant et d'une conception facile, il trouvait aisément, mais à sa manière, un moyen d'expliquer la cause de ces effets extraordinaires qui surprenaient tout le monde.

Malheureusement, il allait chercher bien loin ces causes qui étaient tout près de lui. Ses raisonnements l'ont presque toujours conduit à trouver des moyens que l'on pouvait admettre en théorie, mais nullement en pratique. Il a donc écrit sa *Magie blanche dévoilée* d'après sa propre inspiration, en rendant raison des causes telles qu'il les concevait, mais rarement telles qu'elles étaient.

Il devait en être ainsi, car il y a vingt manières plus ou moins abusives d'expliquer un tour. Le difficile est de trouver la bonne, qui, presque toujours, est fort simple, et, pour cela même, s'éloigne davantage de la pensée. Enfin, quelque intelligent que l'on soit, il est presque impossible de deviner juste, et du jet de la première idée, le vrai moyen d'exécuter un tour.

En général, ceux dont les professeurs sont en pos-

7.9.229

session, ont été imaginés par des hommes d'un esprit ingénieux ; je pourrais même dire qu'il a fallu du génie dans l'invention d'une grande partie de ces tours ; on s'en apercevra facilement, si on les examine sans prévention et sans avoir égard à leur peu d'importance. Le génie s'applique à tout.

Mais encore ces hommes intelligents ne sont-ils pas arrivés tout d'un coup à créer. Il a fallu bien des fois essayer, méditer, faire, refaire ; enfin, ce n'est, le plus souvent, qu'après de laborieuses recherches qu'ils sont parvenus à un résultat satisfaisant.

C'est donc pour n'avoir pas assez consulté les hommes du métier, que Decremps s'est fourvoyé dans les moyens qu'il donne dans sa *Magie blanche*.

Le jugement que je viens de porter sur l'œuvre de Decremps n'a pas d'autre but que de prémunir les amateurs qui liraient sa *Magie blanche*, contre quelques notions erronées répandues dans cet ouvrage. Je crois avoir contracté l'obligation de les éclairer sans réserve, dans cette partie où je me propose de leur donner des conseils.

Au reste, je justifierai ma critique, en donnant en leur lieu les vrais moyens d'exécuter les tours qui en étaient l'objet. Je suis d'autant plus intéressé à remplir cet engagement, que je ne veux pas que l'on me soupçonne d'être de ces hommes à petites passions, qui cherchent à déprécier l'ouvrage d'autrui, croyant par là donner plus de mérite au leur.

Mais, après avoir censuré les explications que Decremps a données, des tours qui constituent sa *Magie blanche*, je ne dois pas oublier de faire un éloge mérité

de la manière dont il a décrit les principes et les moyens qui servent dans l'exécution des tours de cartes. Il a mis toute la clarté et la précision possibles, pour faire comprendre des mouvements de mains qui sont toujours très-difficiles à exprimer par la parole. On trouve ces explications dans le troisième volume de ses œuvres, intitulé *Testament de Jérôme Sharp*. On se sert encore de ces principes aujourd'hui, avec ceux que l'on a découverts depuis.

Quant aux tours composés, aux tours de cartes proprement dits, Decremps en donne peu, et encore la plupart sont trop connus pour intéresser beaucoup. Sous ce rapport, la prestidigitation a fait bien des progrès depuis l'époque où il écrivait ses ouvrages. Quoi qu'il en soit, si le temps a beaucoup vieilli la *Magie blanche dévoilée*, on peut dire que le *Testament de J. Sharp* a résisté à ses ravages. Cette partie mérite d'être conservée; elle sera toujours utile aux amateurs de tours.

Les trois autres volumes qui font suite à la *Magie blanche dévoilée* n'offrent plus rien de curieux relativement aux tours; on en trouve çà et là quelques-uns, mais qui, maintenant, sont tout-à-fait sans importance. Cependant, on lira encore ces volumes avec plaisir, parce qu'ils contiennent une foule de petites historiettes spirituellement écrites, et quelques problèmes qui ont le mérite d'amuser et de piquer la curiosité, même de ceux qui sont le moins amateurs de tours. Tout ce que l'on pourrait reprocher à l'auteur, c'est d'avoir bardé ses ouvrages, d'un bout à l'autre, de citations latines plus ou moins longues; il a un peu

trop prouvé que la langue des savants ne lui était pas étrangère.

Il n'existe en France, jusqu'à présent, que trois ouvrages originaux qui traitent de la prestidigitation, ce sont : 1° les *Récréations mathématiques et physiques* d'Ozanam, en quatre volumes in-8°, dont la dernière édition date de l'année 1735; 2° les *Récréations mathématiques et physiques* de Guyot, trois volumes in-8°, et dont la quatrième et dernière édition fut imprimée en 1790; enfin, la *Magie blanche dévoilée,* à laquelle l'auteur a ajouté le *Supplément à la magie blanche,* le *Testament de Jérôme Sharp,* le *Codicile de J. Sharp,* et les *Petites Aventures de J. Sharp,* formant en tout cinq volumes in-8°, dont le dernier a été imprimé en 1789. La véritable édition de ces cinq volumes est excessivement rare; mais on rencontre encore assez communément des exemplaires contrefaits de ces ouvrages, qui sont, comme toutes les contrefaçons, remplis de fautes. Il existe aussi beaucoup de petites brochures, mais toutes ces brochures sont copiées textuellement dans les ouvrages que je viens de citer, et surtout dans le dernier, qui a traité plus spécialement des tours. L'*Encyclopédie méthodique* s'est emparée de toute l'œuvre de Decremps.

Ces trois ouvrages, bien que faits par des hommes qui jouissaient par leur mérite d'une estime distinguée, n'en sont pas moins à peu près tombés dans l'oubli, parce que la lumière s'est étendue; la science a fait d'immenses progrès, partant, les hommes sont devenus plus sérieux, moins crédules, plus appréciateurs, et les effets que l'on regardait il y a soixante ans,

vrage en plusieurs parties; je réunirai tous les tours de même genre. Les tours de cartes feront la matière de la première partie; les tours de pièces de monnaie et le jeu des gobelets formeront la seconde, et la physique occulte sera l'objet de la troisième. J'entends par physique occulte tous les tours divers avec ou sans instruments, enfin, les tours de théâtre.

Je donnerai, dans le courant de cet ouvrage, quelques explications sur la construction des pièces mécaniques qui servent dans ce genre de physique, mais je me garderai bien d'en donner une description plus minutieuse, par la raison que ce serait un travail inutile et onéreux pour l'acquéreur : onéreux, parce que cela nécessiterait une augmentation du texte et quantité de gravures qui rendraient l'ouvrage beaucoup plus cher; inutile, parce que l'on trouve toutes ces pièces à Paris, chez plusieurs ouvriers mécaniciens qui travaillent pour les professeurs, et les font parfaitement par la connaissance qu'ils ont acquise des conditions voulues dans la facture de ces objets. D'ailleurs, quand on fait faire ces instruments soi-même, on en est toujours dupe, bien que l'on s'adresse à des ouvriers qui ont du talent dans leur art; mais ils ne savent pas la destination de ces pièces, et ne se doutent pas de la sévère précision qu'elles exigent dans leurs mouvements; il s'ensuit que les machines offrent toujours des défectuosités qui en rendent l'usage impossible, ou tout au moins difficile.

J'ai senti aussi l'inutilité des petites figures dans les démonstrations relatives aux tours de cartes. J'ai vu que cela met quelquefois plus de confusion que de

clarté, en ce que ces positions, bien que dessinées avec exactitude, paraissent souvent en désaccord avec l'explication du texte. Du reste, je tâcherai de mettre dans mes descriptions le plus de lucidité possible, dussé-je être prolixe et prodigue de répétitions. J'espère satisfaire, sous tous les rapports, les amateurs de physique amusante et de prestidigitation.

Cet art, que le préjugé a sans doute trop déprécié, s'ennoblit dans les mains d'un amateur, et devient peut-être le plus attrayant de tous les amusements de société. Quels divertissements trouve-t-on dans une grande assemblée, quand on n'a plus ni faim ni soif? La musique? le jeu? la conversation? Après cela, je ne vois plus rien. La musique? Quand vous avez entendu chanter ou jouer d'un instrument pendant une heure, vous en avez assez, surtout si le talent du virtuose est médiocre, et, ici, la perfection est rare. Le jeu? C'est toujours le principe du mécontentement et de la morosité. Enfin, la conversation finit le plus souvent par fatiguer, surtout quand on veut parler et qu'on n'a rien à dire.

Mais offrez de donner une séance de tours d'adresse, et vous verrez avec quelle joie votre proposition sera accueillie. Ensuite, occupez l'attention des spectateurs pendant deux ou trois heures, et il arrivera que, loin de se lasser de vous voir opérer, ils vous presseront de continuer, et le plaisir qu'ils éprouveront ne se refroidira pas. Il m'est arrivé plusieurs fois de donner une soirée à une assemblée d'amis, et de les conduire jusque fort avant dans la nuit sans qu'ils s'en fussent aperçus, et souvent, qu'après quatre ou cinq heures de séance,

on me réclamait encore quelques tours. Cela me rappelle une espèce de miracle que j'ai opéré dans une réunion de famille, à propos d'une noce : c'est d'avoir fait abandonner la danse par toutes les dames et les jeunes filles qui sont accourues pour me voir faire des tours, et cela, au grand désappointement des ménétriers.

Digitized by Google

INTRODUCTION.

La magie blanche, qui comprend ensemble la physique occulte et la prestidigitation, consiste à paraître faire des choses qui sont, en réalité, impossibles et contraires aux lois immuables de la nature. Elle égare l'esprit en trompant les sens, principalement la vue et l'ouïe. Ses ressources sont nombreuses; elle les trouve dans les sciences et les arts; elle les met tous à contribution et en fait ses complices. La ruse, le mensonge, l'artifice et la surpercherie sont ses auxiliaires; ses paroles, ses mouvements, sont autant de déceptions.

Mais rassurez-vous, lecteur, ces vices de la magie blanche tournent toujours à l'avantage de ceux qu'ils trompent. Ses ruses sont innocentes, ses mensonges obligeants, et ses artifices ne portent jamais de dommages.

N'en pourrait-on pas dire autant de la peinture, qui n'est qu'un mensonge constant? et en est-elle moins attrayante?

Mais d'où nous vient donc la magie blanche? quelle en est l'origine?

Delisle a dit : « Dans la nature, tout est surnaturel. » Cette assertion n'est qu'une fiction poétique; mais le prosaïque bon sens, qui ne ment jamais, dit : « Dans la nature, rien

n'est surnaturel. » Et si cette vérité eût été connue de tout temps, jamais on n'aurait pensé à faire des tours.

L'homme, toujours avide de merveilleux, a volontiers accueilli ceux qui lui offraient des spectacles selon son goût, soit pour l'étonner, soit pour le tromper; et d'un accord monstrueux, la fourberie d'un côté, et la crédulité de l'autre, est née cette science chimérique, absurde, à laquelle on a donné le nom de magie, de sorcellerie, et que l'ignorance et la superstition ont proclamée science diabolique et infernale.

En proportion des progrès de la lumière chez les hommes, la foi en la magie s'est altérée, le doute est venu, et enfin l'incrédulité. La raison ayant fait justice de cette déplorable erreur, l'édifice diabolique est tombé en ruine.

Mais l'amour du merveilleux s'est toujours conservé un domicile dans le cœur de l'homme. On ne croit plus en la puissance des démons ni de ses suppôts, mais on est toujours curieux de tout ce qui simule le prodige; de là, enfin, cet art qui fait le sujet de notre traité et auquel on a donné le nom de magie blanche.

Comme je l'ai dit, de cette espèce de magie les maléfices ne sont point à craindre ; si elle est fondée sur l'imposture, elle ne nuit jamais, elle a le don de plaire en amusant toujours. Du reste, on ne l'accepte que pour ce qu'elle vaut, et on sait d'avance que les prestiges dont elle nous éblouit ont une cause qui, pour être cachée, n'en est pas moins simple et naturelle.

Nous disons que cet art, dont nous allons nous occuper,

Digitized by Google

considéré dans son ensemble, a pris le nom de magie blanche. Chacun de ces actes se nomme tour. A ceux de ces tours qui ne s'exécutent qu'au moyen de la dextérité, nous attacherons spécialement le nom de prestidigitation, qui me paraît le plus propre à ce genre de récréation. En effet, si on traduit ce mot, on trouvera qu'il est synonyme d'agileté des doigts; donc il convient plus que tout autre aux tours qui ne sont que le produit de l'adresse des mains.

Aussi, je distinguerai la prestidigitation de la physique occulte, en ce que, dans cette dernière, je n'admettrai que les tours que l'on n'exécute qu'à l'aide de pièces ingénieusement mécanisées, ou au moyen de combinaisons secrètes imaginées pour tromper les sens et l'esprit.

La physique occulte est facile à exécuter en général; les instruments font eux-mêmes l'opération. Cependant elle présente des effets frappants et inconcevables, parce que le moteur qui agit est occulte ou soigneusement déguisé ou ignoré des spectateurs.

La prestidigitation est plus difficile dans son exécution; elle demande une étude pratique persévérante, mais aussi elle a des avantages que la physique occulte ne présente pas toujours. Vous pouvez récréer, des heures entières, une assemblée d'amis sans le secours d'aucune pièce mécanique. On trouve partout des cartes, des mouchoirs, des pièces de monnaie, des bagues, etc. Voulez-vous jouer des gobelets? des timbales, des tasses à café, des pots à confiture vous en serviront, et des bouchons coupés vous tiendront lieu de muscades. Les spectateurs, voyant que vous n'avez aucun

objet qui puisse vous aider dans vos exercices, vous admirent davantage; aussi voit-on les tours de simple adresse plus prisés que ceux que l'on exécute avec des instruments.

Dans la physique occulte prise séparément, on peut encore établir deux catégories distinctes : l'une, que l'on peut exécuter dans un salon, l'autre, que l'on ne peut pratiquer qu'au théâtre, parce que les compères sont indispensables, et cependant toujours invisibles aux yeux des assistants. Les tours de théâtre nécessitent encore des trappes, des tirages et d'autres préparations qui donnent au physicien un immense avantage et la facilité de produire des effets qui semblent miraculeux.

Je ne veux pas dire cependant qu'au théâtre on n'exécute que cette espèce de tours; on en présente aussi de ceux que l'on peut faire partout; mais, dans tous les cas, il offre beaucoup de ressources et de facilité.

Au salon, le physicien se suffit toujours à lui-même; tout ce qu'il fait est le résultat de l'adresse, soit de l'esprit, soit des doigts. S'il se sert de pièces mécanisées, comme il est très-près et souvent environné des spectateurs, il lui faut plus d'habileté pour cacher les moyens.

D'après ce que je viens de dire, on voit que les tours de salon nécessitent plus de talent que les tours de théâtre, et doivent être préférés sous tous les rapports.

LA SORCELLERIE

ANCIENNE ET MODERNE

EXPLIQUÉE.

PRINCIPES GÉNÉRAUX.

Pour exécuter les tours dans toute la perfection dont ils sont susceptibles, il faut d'abord se bien pénétrer des conseils que je vais exposer. Il importe peu que ces conseils précèdent la description des tours, parce que je suppose que l'on y reviendra selon le besoin.

Quand vous voudrez donner une séance et que vous aurez fait choix des tours dont vous voulez la composer, classez ces tours dans un ordre tel que l'un fasse valoir l'autre ; que celui qui précède n'embarrasse pas celui qui doit suivre ; que la fin de l'un n'amène aucune entrave au commencement de l'autre. Terminez toujours chaque section de votre séance par un tour brillant.

Disposez bien soigneusement tout ce qui a rapport à votre séance, ne négligez pas les moindres détails dans les préparations, car si vous êtes obligé de chercher et si vous témoignez de l'embarras, c'est toujours d'un mauvais effet.

Rejetez les tours dont les moyens ne sont pas assez voilés : il faut constamment vous précautionner contre les soupçons et ne vous laisser jamais deviner. Dites-vous à vous-même ce que me disait un jour un célèbre prestidigitateur : *Ce ne sont pas des tours que je veux faire, ce sont des miracles.*

Il faut enfermer les spectateurs dans un cercle de surprise tellement serré, qu'ils ne puissent trouver d'issue pour en sortir, et mettre leur raison dans l'impossibilité de se rendre compte des causes qui produisent les effets qui les étonnent. Avec de l'intelligence et du tact, on y parvient. Je donnerai quelques instructions à ce sujet.

Dans l'exécution des tours, ne négligez pas les feintes ; elles en sont l'âme ; mais il faut les faire à propos, et surtout bien naturellement. Il ne faudrait cependant pas trop les multiplier, car les spectateurs pourraient les remarquer et concevoir des soupçons. Dans l'explication des tours, je donnerai quelques exemples relativement à ces feintes.

Quand vous étudierez les tours, ne perdez jamais de vue que tous vos mouvements doivent être vrais et naturels, dans l'escamotage comme dans les feintes. Si, par exemple, vous voulez escamoter une pièce de monnaie, une muscade, etc., en feignant de mettre un de ces objets dans la main, que vos doigts fassent absolument le même mouvement que si vous le mettiez réellement ; il en est de même pour tout. On verra par la suite qu'il est aussi des cas où il faut feindre de feindre : cela s'expliquera.

Il ne suffit pas de savoir et de pouvoir exécuter les tours : le grand art est de saisir avec intelligence toutes les circonstances qui aident à les faire paraître merveilleux et incompréhensibles : un mot, un geste, quand ils sont bien placés, sont souvent de puissants auxiliaires. Mais souvenez-vous aussi qu'un mot, un geste, dit ou fait mal à propos, peuvent détruire complètement l'effet d'un tour. Aussi, ne négligez pas le conseil suivant :

Ne hasardez jamais de faire un tour sans l'avoir préalable-

ment beaucoup travaillé. Faites comme ces acteurs de talent qui ont l'amour et le sentiment de leur art : quand ils ont un nouveau rôle à étudier, ils le savent très-bien par cœur au bout de quatre ou cinq jours, quant aux paroles ; mais cela n'est rien pour eux : il faut qu'ils se pénètrent à fond du caractère du personnage qu'ils ont à représenter, que chaque mot du rôle ait une nuance, une inflexion de voix particulière. Ils visent à atteindre le vrai et le naturel ; mais, pour arriver là, il faut des mois de travail.

Dans vos séances, soyez sobre en paroles : ne dites que ce qu'il convient pour faire valoir les tours ou pour égayer l'assemblée, mais saisissez-vous adroitement de l'à-propos. Que les plaisanteries que vous débiterez soient toujours facétieuses, mais de bon goût. Evitez avec soin dans vos discours tout ce qui sent la trivialité. Faites (si vous êtes en fonds) une large dépense d'esprit et de gaîté ; car, je l'ai déjà dit, il est nécessaire d'entretenir la bonne humeur de l'assemblée.

Je viens de recommander de ne pas trop parler ; cet avis est contraire au sentiment de bon nombre de personnes, qui pensent que, dans ce genre d'amusement, il est nécessaire de beaucoup babiller dans l'intérêt des tours. On s'abuse : un prestidigitateur ne doit se confier qu'à son adresse. Chercher à détourner l'attention des spectateurs pour qu'ils ne voient pas les moyens que l'on emploie, est le fait d'un maladroit. Les tours doivent être franchement exécutés et avec assez d'intelligence pour mettre en défaut les regards les plus observateurs.

Ayez soin, autant que possible, d'avoir en réserve un moyen pour remédier aux accidents qui peuvent arriver dans l'exécution d'un tour, soit que malicieusement on cherche à vous contrarier, ou que des circonstances fortuites vous le fassent manquer. On trouve souvent ce moyen en changeant adroitement la nature du tour, ou en employant une équivoque. Je donnerai aussi à ce sujet quelques instructions

dans l'explication des tours, toutes les fois que l'occasion s'en présentera.

Quand vous voudrez faire un tour qui a déjà été vu souvent, tachez d'y ajouter quelque particularité qui lui donne une apparence de nouveauté, et on le verra encore avec plaisir.

J'ai dit qu'au salon, le physicien doit se suffire à lui-même; donc il doit rejeter le frauduleux moyen de l'assistance d'un compère. J'entends par compères, les personnes officieuses qui seraient d'intelligence avec le faiseur de tours pour tromper la bonne foi des spectateurs. Dans ce cas, ce ne sont plus des tours de physique ou d'adresse que l'on fait, mais bien des mystifications.

Cependant, pour ne pas paraître, plus tard, en contradiction avec moi-même, je dois ici une explication au lecteur.

Je ne réprouve pas sans réserve l'emploi des compères, quand on ne s'en servira que pour mettre en action certain mobile que le physicien ne peut pas faire agir par lui-même et qui est indispensable dans l'exécution d'un tour, comme, par exemple, de tirer un fil selon le besoin, de tourner une manivelle, de passer secrètement un objet dans les mains du prestidigitateur. Le compère, dans ce cas, doit être considéré comme faisant l'office d'un ressort de mécanique, et, le plus souvent, il ne comprend pas lui-même l'effet qu'il aide à produire.

Je tolérerai encore l'usage d'un compère du genre de ceux que je viens de blâmer, quand, dans le courant d'une séance, on voudra faire un tour de cette nature dans l'intention d'égayer les spectateurs. Dans ce cas, la bonne humeur des assistants vous ferait toujours pardonner votre supercherie, si elle était connue. Quand on rit, on est indulgent; mais il ne faut pas abuser de la permission.

LA SORCELLERIE

ANCIENNE ET MODERNE

EXPLIQUÉE.

PREMIÈRE PARTIE.

DES TOURS DE CARTES.

CHAPITRE PREMIER.

Des moyens et des principes indispensables dans l'exécution d'une grande partie des tours de cartes.

Cette première partie, comme je l'ai annoncé, est consacrée à la description de tous les tours de cartes. Il est nécessaire de s'occuper d'abord des moyens employés pour réussir facilement dans cette branche de la prestidigitation. Voilà la partie la plus ingrate, la plus difficile, mais la plus indispensable de tout cet ouvrage. Ces moyens peuvent se résumer ainsi : 1° faire sauter la coupe des deux mains; 2° faire sauter la coupe d'une seule main; 3° faire filer la carte en se servant des deux mains; 4° filer la carte d'une main; 5° enlever la carte; 6° poser la carte; 7° faire prendre la carte forcément; 8° la carte à l'œil; 9° glisser la carte; 10° les

faux mélanges; 11° couler la carte; 12° renverser le jeu; 13° la carte à vue.

Il y a encore quelques principes que je ne mentionne pas dans cet article, parce qu'ils ne sont que d'une importance secondaire : j'en parlerai quand l'occasion s'en présentera.

J'ai souvent remarqué que des personnes droitières se servaient cependant, de préférence, de la main gauche dans plusieurs actes manuels où on n'emploie habituellement que la main droite. Si quelques-uns de mes lecteurs étaient dans ce cas, il ne faudrait pas qu'ils prissent à la lettre ce que je dirais dans mes démonstrations. Ainsi, quand je recommanderai de se servir de la main droite pour telle ou telle action, si l'on se sent plus à l'aise en faisant le contraire, il ne faudrait pas se faire un scrupule de céder à cette propension instinctive qui porte à vous servir d'une main plutôt que de l'autre. J'ai cru cette observation nécessaire, et je la fais une fois pour toutes.

SECTION Ire.

Différentes manières de faire sauter la coupe.

FAIRE SAUTER LA COUPE DE DEUX MAINS.

Sauter la coupe, c'est, après avoir séparé le jeu en deux parties avec le petit doigt, faire passer le paquet inférieur par-dessus, de sorte que le paquet supérieur devienne à son tour le paquet inférieur.

Ce principe sert ordinairement pour ne pas perdre de vue et avoir toujours à sa disposition une ou plusieurs cartes que l'on aura fait prendre et remettre dans le jeu; car la coupe sautée, ces cartes, que le spectateur croit toujours dans le milieu, sont alors sur le jeu.

Je vais tâcher d'expliquer tout ce qu'il convient de faire pour exécuter ce jeu de main.

Ayant le jeu, je suppose dans la main gauche, aidez-vous de la main droite pour l'étaler en éventail afin de faire tirer une carte. La carte prise, séparez le jeu des deux mains à l'endroit où l'on vient de prendre la carte. Faites mettre cette carte sur le paquet de la main gauche; rapportez sur ce paquet de gauche celui que vous tenez de la main droite, en mettant le petit doigt de la main gauche entre ces deux paquets. L'ouverture formée par l'épaisseur du doigt étant de votre côté, ne peut se voir; le bout extérieur du jeu, qui est en vue des spectateurs, paraît fermé, et personne ne peut se douter de la séparation.

Avec le pouce de la main droite et les deux doigts du milieu, saisissez les deux bouts du paquet inférieur. Quant au paquet supérieur, il est maintenu avec le petit doigt et l'annulaire de la main gauche. Les deux autres doigts de cette main n'ont rien à faire.

Dans cette disposition voici le mouvement qu'il faut opérer :

La main droite presse le côté du paquet inférieur dans la fourche formée par la naissance du pouce et de l'index de la main gauche. Ce point d'appui doit rester fixe, sans bouger.

En même temps que la main droite appuie ce côté du paquet sur le point susdit, elle fait lever l'autre côté du même paquet, ce qui produit un mouvement de charnière, et au même moment, le petit doigt et l'annulaire, qui soutiennent le paquet supérieur, tirent en arrière ce paquet, ce qui s'accomplit en faisant un mouvement de la main comme si on voulait l'ouvrir. Alors l'impulsion donnée à ce paquet lui fait faire aussi un mouvement semblable à celui que fait la partie de gauche d'un livre que l'on ouvre. Lorsque le côté du paquet dirigé par la main droite est assez relevé pour se trouver au-dessus du paquet dirigé par l'autre main, on verra, si on l'examine, qu'ils forment ensemble un angle droit. Dans ce moment, on ferme la main gauche; le paquet qu'elle

tenait tombe à plat dans cette même main, la main droite lâche le sien sur l'autre, et les doigts de la main gauche se dégagent pour venir se replacer sur le jeu, qui se trouve alors dans sa position ordinaire. On comprend que les deux paquets ont changé de situation, que celui qui était d'abord dessous est venu dessus, ce qui est le but où l'on tendait.

Je n'ai pas besoin de dire que l'ensemble de tous ces détails doit être exécuté en un clin-d'œil; mais, quand on aura saisi cette manipulation, on verra combien il est facile de devenir habile avec un peu de pratique.

Observations. — Ne faites jamais sauter la coupe immédiatement après avoir fait remettre la carte prise dans le jeu, parce que, en ce moment, les regards des assistants sont attachés sur vos mains, et telle légèreté que l'on puisse mettre à faire sauter la coupe, on ne peut pas éviter un petit soubresaut qui, s'il était aperçu, ferait conjecturer que, par un coup de main, vous avez déplacé la carte pour vous en rendre maître. Profitez, pour faire sauter la coupe, de l'instant où vous jugez que l'attention vient de cesser de vous poursuivre, et aussitôt que la coupe sera sautée, faites, sans affectation, un faux mélange (*voyez* Section VIII) pour donner à croire aux spectateurs que la carte en question est confondue avec les autres et qu'elle ne peut plus être à votre disposition.

Quand vous la faites sauter et que, par prévoyance, vous voulez mettre en défaut quelques regards obstinés, placez-vous de façon à ce que le dos de la main qui tient le jeu soit tourné du côté des spectateurs. Dans cette position, le mouvement des mains est bien moins apparent que dans la position opposée, c'est-à-dire quand vous montrez le dos de l'autre main aux assistants. Cette remarque est importante.

Lorsqu'on voudra que la carte tirée soit sous le jeu au lieu d'être dessus, après avoir fait sauter la coupe, il suffira de mettre le petit doigt sous cette carte au lieu de le mettre dessus.

SECTION II.

Faire sauter la coupe d'une seule main.

Je dois prévenir ici que cette manière de faire sauter la coupe est rarement utile, parce qu'il est impossible, quelque habile qu'on soit, d'éviter un mouvement très-apparent. On ne se sert de ce moyen que pour faire preuve d'agilité; mais il doit être rejeté quand on veut faire sérieusement des tours de cartes.

Je sais que souvent on persuade les personnes qui ne sont point initiées dans les tours, que l'on fait invisiblement sauter la coupe d'une seule main. Il y a plusieurs moyens de simuler cette coupe; un, entre autres, est de prendre deux cartes que l'on applique bien carrément l'une sur l'autre, et les tenant de deux doigts par les deux bouts, on les montre aux spectateurs comme s'il n'y en avait qu'une. On les pose sur le jeu, que l'on fait un peu craquer avec le pouce en étendant le bras, ensuite on montre la carte de dessus, qui n'est plus celle qu'on a fait voir. Le spectateur, qui ignore la supercherie, croit de bonne foi que l'on a fait sauter la coupe d'une main, et l'erreur s'accrédite.

Decremps dit qu'il faut s'exercer à faire sauter la coupe d'une main jusqu'à ce qu'on soit parvenu à la faire sauter vingt fois par minute. Je dis que, quand on pourrait le faire cent fois, ce moyen serait encore à rejeter, car il conserverait, malgré tout, le défaut que je viens de citer.

Il est cependant, j'en conviens, quelques rares circonstances où l'on peut se servir utilement de cette coupe : je ne laisserai pas passer l'occasion d'en parler.

Je pourrais donner six ou sept manières de faire sauter la coupe d'une main, mais ces descriptions deviendraient d'autant plus ennuyeuses, qu'elles ne seraient d'aucune utilité

Digitized by Google

pour les tours. Je vais seulement en décrire deux ou trois, qui m'ont semblé les meilleures.

Je vais commencer par celle qui est la plus connue.

Mettez le jeu dans la main qui vous conviendra le mieux, et placez-le de manière que le pouce dépasse sa largeur. Avec le bout de ce pouce, ouvrez le jeu en appuyant la partie que vous détachez sur l'intérieur de la main, et en même temps faites passer sous le jeu (qu'il faut toujours tenir ouvert avec le pouce) le petit doigt et l'index. Les deux doigts du milieu ne bougent pas. Avec cet index et ce petit doigt, poussez la partie inférieure, qui doit s'enlever en étendant la main, sans changer les doigts de position. Dans cet état, le bout du pouce soutient toujours la partie du jeu qu'il avait ouverte. L'autre partie du jeu est maintenue, d'une part, par l'index et le petit doigt, du côté des figures, et de l'autre part, par les deux doigts du milieu, qui sont sur le dos du paquet. Dans cette situation, laissez tomber dans la main le paquet que soutient le pouce en même temps que vous ramenez le paquet maintenu par les doigts, pour le faire tomber sur le premier paquet que le pouce vient d'abandonner. On dégage vivement l'index et le petit doigt, qui viennent se placer sur le jeu où étaient déjà les deux autres doigts.

Je dois vous avertir que, quand vous auriez les mains aussi longues que celles qu'avait Polyphème, vous les trouverez toujours trop courtes quand vous commencerez l'étude de ce principe. La difficulté vient de ce qu'on ne place pas convenablement d'abord le jeu dans la main ; mais le tact vous mettra au fait.

SECTION III.

Deuxième manière de faire sauter la coupe d'une main.

Prenez le jeu avec l'index et le pouce par les deux côtés du bout supérieur, en les tenant verticalement, les figures en devant; les trois autres doigts restent derrière le jeu. Puis, avec le petit doigt, séparez, par le bout inférieur, le jeu en deux parties; la partie de derrière est alors maintenue par le petit doigt et les deux doigts du milieu. Dans cette situation, faites passer le grand doigt, qui était resté derrière avec l'autre, dans la séparation du jeu formée par le petit doigt. Ce grand doigt se trouve alors avec le petit, et l'annulaire seul est resté derrière. Ensuite, relevez un peu le paquet de devant pour que l'index ne soit pas arrêté par le coin du paquet de derrière. On se souvient que le paquet de devant est toujours tenu par le pouce et l'index. Après, tâchez de faire passer le paquet de devant derrière l'autre. Pour obtenir ce résultat, il faut étendre tout-à-fait les doigts qui tiennent le paquet de derrière; enfin, vous rassemblez les deux paquets en dégageant les doigts qui se trouvaient entre eux.

On concevra, en étudiant ce principe, que l'extension des doigts qui tenaient le paquet de derrière étant opérée, on n'a plus qu'à fermer la main et à dégager ses doigts pour que le paquet de derrière se trouve par-devant.

Cette manière de faire sauter la coupe d'une main est un peu plus difficile que la précédente, mais elle n'est pas connue. Elle est assez avantageuse en ce que, comme on peut l'exécuter en posant le jeu sur la table, le mouvement que le bras et la main font pour y arriver, dissimule beaucoup celui qui se produit en faisant sauter la coupe, ce qui serait moins praticable avec le premier moyen.

SECTION IV.

Troisième manière de faire sauter la coupe d'une main.

Cette manière de faire sauter la coupe d'une main est, sans contredit, la meilleure et la plus utile de toutes, aussi est-ce celle que j'ai adoptée de préférence.

Elle est la plus utile, parce qu'en l'exécutant, on connaît toujours la carte de dessous, qui vient frapper les yeux dans son évolution, ce qui est un grand avantage, comme on le verra.

Elle est encore la meilleure, parce que le mouvement que l'on fait en l'opérant est tel que, bien qu'il soit très-apparent, il est pris par les spectateurs pour une manière de mêler les cartes d'une main, ce qui prévient les soupçons. Cette manière a aussi l'avantage d'être généralement ignorée.

Le jeu étant dans la main comme dans la première méthode, au lieu du petit doigt pour le séparer, servez-vous de l'annulaire. Le paquet supérieur étant maintenu par ce doigt qui est en dessous et les trois autres doigts qui sont par dessus, étendez la main pour le renverser et l'enlever. Dans cette position, ce paquet se présente à la vue les figures en dessus, l'annulaire couché en travers et les trois autres doigts par-dessous; mais voici le mouvement le plus difficile qu'il faut effectuer.

En même temps que vous allez faire fléchir le paquet supérieur avec le grand et le petit doigt, pour le rapprocher du paquet resté dans la main, il faut renverser fortement le pouce en arrière, pour abaisser le plus possible le coin de ce paquet inférieur, qui se trouve pincé entre la naissance du pouce et le côté du métacarpe qui fait suite à l'index.

Ce mouvement de pression imprimé au coin du paquet fait lever le coin qui est diagonalement opposé à celui que fait

Digitized by Google

baisser le pouce, et donne la facilité de glisser le paquet conduit et poussé par le grand et le petit doigt sous le paquet dirigé par le pouce. L'annulaire n'a fait que se prêter à l'action du grand et du petit doigt. L'index est resté constamment étendu sans participer au travail des autres doigts. Pour achever l'entière réunion des deux paquets, il ne reste plus qu'à dégager le grand et le petit doigt qui se trouvent entre les paquets et l'annulaire qui est sous le jeu. Ces trois doigts reviennent se placer sur le jeu, dans la position naturelle qu'ils doivent avoir pour le tenir.

SECTION V.

Faire filer la carte. — Premier moyen.

Je recommande de s'attacher sérieusement à ce principe. C'est par lui que l'on peut produire les effets les plus surprenants et les plus magiques. Je vais enseigner deux manières de filer la carte qui ont chacune leur propriété particulière.

Le jeu étant dans la main que je suppose être la gauche, et la carte que l'on veut changer dans la main droite, tenez cette carte entre l'index et le grand doigt; poussez avec le pouce de la main gauche la carte qui est la première du jeu, en dessus, afin de la faire déborder du côté de l'autre main de près de moitié de sa largeur. Maintenez le jeu avec le pouce et l'index, en écartant les autres doigts assez loin de l'index pour laisser un grand espace. Dans cette disposition, approchez les deux mains l'une de l'autre : la carte à changer va naturellement se placer dans l'espace laissé entre l'index qui soutient le jeu et les autres doigts, et la carte qui est sur le jeu se trouve en même temps entre l'index et le pouce de la main droite, qui s'en emparent; vous n'avez plus qu'à éloigner un peu les mains l'une de l'autre et à dégager l'index de la main gauche pour le placer sous le jeu auquel se joint la carte que l'on vient de changer.

Pour profiter de ce principe, il faut l'exécuter avec la promptitude d'un ressort qui s'échappe, sans cependant paraître faire aucun mouvement brusque; avec un peu d'exercice on y parvient aisément.

Observations. — Quand on aura acquis toute la célérité voulue pour l'exécution de ce principe, et qu'on voudra le mettre en pratique dans une séance, pour s'en servir avec succès, il y a des mesures à prendre et des temps à saisir. Si, par exemple, la carte que l'on veut changer doit être placée sur la table qui vous sert dans vos exercices, il faut se mettre en face des assistants, la table derrière soi; et, profitant d'un brusque demi-tour que l'on est obligé de faire pour aller poser la carte sur la table, on la fait filer. Dans ce cas, c'est la main qui tient la carte qui doit faire le mouvement, celle qui tient le jeu doit rester immobile.

Si la nature du tour n'exige pas que l'on mette la carte sur la table, il faut approcher beaucoup les deux mains, mais naturellement, sans affectation; et en face des spectateurs, on file résolument la carte, en faisant de la main qui tient le jeu un geste indicatif, et en disant, par exemple : C'est vous, Madame, qui avez tiré la carte? » ou : « Monsieur, souvenez-vous de votre carte. » Ce mouvement du bras empêche d'apercevoir celui que l'on fait pour opérer le changement de la carte. Alors c'est la main qui tient la carte qui doit rester immobile. Cette remarque est importante, car si cette main, qui doit rester fixe, faisait le mouvement, quelle que soit l'agilité qu'on mette à faire filer la carte, l'action serait aperçue, et il y aurait un semblant de gaucherie que l'on ne pourrait éviter.

On voit que l'emploi de ce principe est de paraître métamorphoser une carte en d'autres cartes, ce qui est nécessaire dans beaucoup de cas.

SECTION VI.

Faire filer la carte. — Deuxième moyen.

Dans la première manière, on met sous le jeu la carte qu'on veut changer, en prenant celle de dessus; dans la seconde, on prend aussi celle de dessus, mais on laisse à sa place la carte que l'on veut changer.

Pour exécuter cette manière de filer la carte, il faut, comme dans la première méthode, pousser celle de dessus le jeu pour la faire un peu déborder, afin que le pouce et l'index de l'autre main puissent s'en saisir au moment où l'on posera à sa place celle que l'on veut changer. En même temps que l'on met cette dernière sur le jeu, on attire un peu celle qui suit avec l'index, pour avoir la facilité de l'enlever en la glissant avec légèreté et vivacité.

Ce mouvement n'est pas difficile à exécuter, parce que le rapprochement des deux mains n'est point intempestif, et que, rapide comme l'éclair, il passe inaperçu, et cela d'autant qu'il paraît naturel à cause de l'agitation obligée du bras, pour aller porter la carte sur la table.

S'il n'y avait pas de nécessité de poser cette carte sur la table, on ferait le geste de frapper son genou avec la carte, comme si ce coup était indispensable pour la métamorphoser; car il ne faut pas arrêter brusquement le mouvement de la main après avoir filé la carte.

Dans cette méthode de filer la carte, les deux mains s'éloignent l'une de l'autre en faisant le mouvement pour la changer.

SECTION VII.

Filer la carte d'une main.

On tient le jeu dans la main étendue; on repousse avec le bout du pouce la première carte, jusqu'à ce que le côté ex

térieur de cette carte soit presque au niveau du bout des doigts qui doivent la supporter. La deuxième carte se trouve alors à découvert, et le pouce, en revenant, l'entraîne en arrière. Quand cette deuxième carte est tout-à-fait séparée de la première, que leurs côtés ne se touchent plus, le pouce se renverse pour faire lever un peu le côté extérieur de la carte qu'il vient de ramener en arrière.

Le côté intérieur de la première carte soutenue par le bout des doigts se trouve alors tout près de l'ouverture que lui présente la deuxième carte, au moyen de la pression du pouce ; on n'a donc plus qu'à pousser avec le bout des doigts cette première carte, pour la faire couler dans l'ouverture. Ainsi, cette carte, que l'on croit toujours dessus, se trouve la seconde sur le jeu. — On dissimule facilement le léger mouvement que l'on fait pour filer la carte d'une main, parce qu'on ne l'exécute qu'en tendant le bras pour inviter à prendre la carte qui est sur le jeu. Il faut avoir soin de mouiller le bout des doigts, et surtout la partie du pouce qui fait fourche avec la racine de l'index.

SECTION VIII.

Les faux mélanges. — Premier moyen.

Le faux mélange est le principe le plus souvent mis en usage : on s'en sert pour faire penser aux spectateurs que l'on n'a aucune carte en vue.

De plusieurs manière de faire le faux mélange, voici la préférable.

On verra, si l'on y fait attention, que les bons joueurs, ceux qui ont l'habitude de manier les cartes, les mêlent en faisant du jeu deux paquets pour entrelacer l'un dans l'autre, ce qu'on recommence plusieurs fois de suite et qu'on exécute en remuant les doigts pour pousser les cartes en dessous, afin de les intercaler dans l'autre paquet. Ensuite, d'un coup

de main, en mettant tous les doigts au bout supérieur du jeu et le pouce au bout inférieur, on met toutes les cartes de niveau. Ici elles sont mêlées consciencieusement. Venons au faux mélange.

Faites d'abord comme je viens de l'expliquer. Séparez le jeu en deux parties, tenant l'une dans une main, l'autre dans l'autre main.

Je suppose que le paquet que vous voulez insérer dans l'autre soit dans la main droite. Etalez un peu les cartes qui sont dans la main gauche en les poussant avec le pouce; cette disposition est nécessaire pour que les cartes de la main puissent se fourrer facilement entre toutes celles qui sont dans la main gauche. Approchez les deux paquets l'un contre l'autre, faites jouer tous les doigts qui sont sous le paquet de la main droite, pour pousser toutes les cartes afin de les faire entrer et éparpiller dans le paquet de la main gauche; mais faites en sorte que toutes ces cartes, que vous avez entremêlées dans le paquet de la main gauche, dépassent par en haut toutes celles de ce paquet de gauche d'environ un tiers, et observez encore que toutes ces mêmes cartes qui excèdent les autres, doivent être un peu inclinées vers le dos de la main. Ensuite, enveloppez toutes ces cartes saillantes avec tous les doigts et le pouce de la main droite, tournez le poignet en dedans pour relever le bout inférieur de ce paquet que vous tenez entre les doigts, ce qui donne à ce paquet une position horizontale et forme un angle droit avec le paquet de la main gauche. Ce coup de main étant donné, les cartes qui viennent de le subir se trouve dégagées des autres, et vous les placez vite sur le paquet de la main gauche.

Les cartes ne sont nullement mêlées et sont exactement restées dans l'ordre qu'elles avaient auparavant. On conçoit qu'il ne faut pas mettre autant de temps pour exécuter tous ces procédés que pour les décrire.

Si on veut, pour compléter ce faux mélange quand il sera

terminé comme je viens de le démontrer, on pourra séparer encore le jeu en deux tas, mettre celui de la main droite sous l'autre, et faire jouer les doigts pour agiter les cartes, comme on fait pour les mêler dans le principe ci-dessus ; mais, cette fois, il ne faudra pas les déranger tout en les remuant. Quand le paquet sera tout-à-fait sous l'autre, du même temps reprenez avec l'index et le pouce le paquet qui se trouve en ce moment en dessus, remettez-le sous l'autre en le remuant avec les doigts, comme vous avez fait précédemment. Pour reprendre ce paquet comme je viens de le dire, il faut rapporter l'index dessous et en même temps le pouce dessus.

Il est indispensable de faire deux fois de suite cette manipulation, sans quoi les cartes ne seraient plus dans le même ordre ; car, si on ne le faisait qu'une fois, le jeu serait coupé, et les cartes de dessus se trouveraient au milieu, ce qu'on n'a pas l'intention de faire. C'est le deuxième coup qui les fait revenir dessus.

J'ai vu d'habiles prestidigitateurs qui se contentaient de ce dernier procédé, sans employer le premier. Dans le fait, pour les spectateurs qui regardent d'un peu loin, l'effet est le même à leurs yeux ; ce mouvement que l'on donne aux cartes fait croire qu'on les mêle.

SECTION IX.

Deuxième manière de faire le faux mélange.

Cette deuxième manière est facile à exécuter ; elle sert pour ne pas perdre de vue une carte en même temps que l'on fait croire aux spectateurs qu'on la mêle réellement avec les autres cartes du jeu. Le premier faux mélange est utile quand, pour certains tours, le jeu est arrangé dans un ordre nécessaire. On s'en sert pour prévenir les soupçons que les spectateurs pourraient concevoir sur cet arrangement ; on s'en sert aussi dans toute autre occasion.

Pour faire ce deuxième faux mélange, prenez la première carte du jeu que je suppose être celle qui a été prise, remise dans le jeu et qu'on a fait venir dessus en faisant sauter la coupe.

Ayant cette carte dans la main droite et le reste du jeu dans la main gauche, jetez, par petits tas, sur cette carte, toutes celles que vous tenez de la main gauche. Cette opération finie, la carte en question se trouve sous le jeu qui vous reste entièrement dans la main droite. Remettez tout ce jeu dans la main gauche. Ensuite prenez de la droite cinq ou six cartes sur le jeu, et dessus et dessous ces cartes, alternativement, mettez toutes les autres et toujours par petits tas, que vous poussez avec le pouce; mais ayez soin, en finissant, de mettre adroitement la dernière carte sur le jeu, qui est celle avec laquelle vous faites le tour.

Voilà, en fait de faux mélanges, tout ce qu'il est besoin de savoir.

SECTION X.

Enlever la carte. — Premier moyen.

Ce principe est aussi un des plus utiles et des plus usités dans les tours de cartes.

Dans ce premier moyen, qui est le plus généralement adopté par les prestidigitateurs, la carte à enlever doit être sur le jeu. Tenez ce jeu dans la main gauche, et mettez la droite dessus. Le jeu ainsi enfermé dans vos deux mains, poussez la carte de dessus avec le pouce de la main gauche pour la faire déborder. Par ce moyen, le milieu de la carte pose sur le bout des doigts de la main qui tient le jeu, et de ces doigts on pousse la carte de la main droite, qui s'en empare en se fermant un peu, comme dans l'état naturel d'une main dans l'inaction; et, pour prévenir tout soupçon, prenez de suite le jeu de cette même main où est la carte, et présentez-le à quelqu'un en invitant à mêler. Dans cette cir-

constance, la position de la main est naturelle; les spectateurs n'en voient que le dos, et la carte qui est de votre côté ne peut pas être vue des assistants. Ce mouvement est hardi et prudent en même temps. On peut, de cette manière, enlever plusieurs cartes comme une seule.

Il faudrait bien se garder de suivre le conseil de M. Decremps, qui recommande de tenir la carte la main tendue, entre le petit doigt et le pouce qui reste serré contre les autres doigts.

Cette gauche attitude de la main doit nécessairement faire naître des soupçons.

SECTION XI.

Deuxième moyen d'enlever la carte.

Ce moyen sert quand on veut enlever la carte qui est sous le jeu.

Il faut mettre le petit doigt entre la carte de dessous et le reste du jeu, comme quand on veut faire sauter la coupe. Puis, prenant le jeu de l'autre main avec le pouce et l'index que l'on fourre dans l'ouverture formée par le petit doigt, on l'enlève en le présentant à une personne pour le mêler; mais, en même temps qu'on enlève le jeu, la main dans laquelle la carte est restée s'éloigne de l'autre en laissant tomber le bras de toute sa longueur. Le dos de la main étant naturellement tourné vers les spectateurs, et le dedans contre la cuisse, il est impossible de voir la carte. D'ailleurs, ce temps est si fin et si coulant, que l'on ne peut concevoir aucun soupçon : on pourra s'en convaincre quand on se sera familiarisé avec ce principe.

SECTION XII.

Poser la carte.

On ne se sert de ce principe que quand on a enlevé la carte par la première méthode, parce que, dans la seconde, la carte reste dans la main de laquelle on est le moins adroit.

Ce principe de poser la carte est simple et facile. Ayant la carte, je suppose dans la main droite, si vous voulez la mettre sur le jeu qui est dans la main gauche, posez-la sans façon en faisant craquer le jeu que l'on serre avec les doigts du milieu par un bout, et avec la paume de la main de l'autre bout. On comprend qu'en serrant le jeu comme il vient d'être dit, et qu'en levant le poignet pour obliger les cartes de s'en séparer, ce mouvement produit un bruit de craquement assez sensible, que l'on recommence plusieurs fois et vivement, comme par distraction, et comme si l'on cherchait quelque chose dans sa pensée.

Mais la manière la plus commode de poser la carte, c'est de la mettre sur le jeu, que l'on prend en le faisant glisser jusque sur le bord de la table sur laquelle il aura été placé.

SECTION XIII.

Faire prendre la carte, ou la carte forcée.

Voici encore un principe auquel on a souvent recours.

La carte que l'on veut faire prendre doit d'abord être sur le jeu ou dessous.

On fait sauter la coupe pour la faire venir au milieu, et, d'un léger coup de main, on place les deux tas diagonalement l'un à l'autre. Je veux dire que le paquet de dessus doit poser sur le tas de dessous, de sorte que son côté inté-

rieur doit être dans la direction de la diagonale qui serait tirée des deux coins opposés du tas de dessous : ce qui donne à ces deux tas l'apparence d'un éventail à demi-ouvert.

Je suppose que vous ayez mis le jeu dans la main droite : en l'ouvrant comme je viens de le dire, le tas de dessus est dans la main gauche. Eparpillez les cartes de ce tas avec tous les doigts de la main gauche et le pouce de la droite, mais ne perdez pas de vue la carte à faire prendre, qui se trouve la première du tas de la main droite, si elle était d'abord sur le jeu, ou la dernière du tas de la main gauche, si elle était sous le jeu avant de faire sauter la coupe. Présentez toutes ces cartes, que vous étalez, à la personne qui doit tirer la carte, en l'invitant à prendre celle qu'elle voudra ; mais gardez-vous de mettre tout de suite vis-à-vis d'elle la carte que vous voulez faire tirer forcément. Quand la personne a approché sa main assez près du jeu pour saisir une carte, tournez un peu le poignet droit en donnant un petit coup de pouce sur la carte, assez à propos pour la faire trouver bien en face des doigts qui semblent venir la chercher. La personne à qui vous vous êtes adressé la prend, croyant la tirer au hasard parmi toutes celles que l'on étale devant elle.

On peut aussi forcer la carte en ne tenant le jeu que d'une main. On le présente étalé, mais on a eu soin de donner un peu de saillie à la carte qu'on veut faire tirer, afin qu'elle soit plus en prise que les autres. Il sera bon encore d'appuyer un peu sur le jeu avec le pouce, pour serrer toutes les cartes, excepté celle que l'on veut faire prendre. Il faut aussi, mais sans affectation, diriger le poignet de manière à ce que la carte se présente naturellement aux doigts de la personne qui doit la tirer.

SECTION XIV.

La carte à l'œil.

Ce principe est d'une grande ressource dans beaucoup de circonstances : c'est par son moyen que l'on peut connaître de suite une carte prise au hasard et remise aussitôt dans le jeu, que l'on peut donner dans le moment à mêler.

Après avoir fait prendre une carte, on la fait remettre dans le jeu, et, en le refermant, on met le petit doigt sous la carte, comme si on voulait faire sauter la coupe. Alors, en présentant le jeu à la personne qui a tiré la carte, pour la faire mêler, on ouvre et referme vivement le jeu, ce qui s'exécute en levant le tas supérieur avec le petit doigt et les autres doigts qui maintiennent le tas par-dessus. Ce mouvement, rapide comme l'éclair, a suffi pour vous faire apercevoir la carte, et comme le dos du jeu est tourné du côté des spectateurs, cette brusque et légère séparation du jeu n'a pu être vue.

SECTION XV.

Faire glisser la carte.

Tenez le jeu par les deux côtés, le dos en dedans de la main. Conséquemment les figures sont devant. On fait voir aux spectateurs la carte qui est sous le jeu, et en baissant la main pour mettre les cartes dans une position horizontale, on fait glisser en arrière, avec les doigts qui sont sous le jeu, celle que l'on vient de montrer. Alors la deuxième carte en dessous se trouve en prise, et avec les doigts du milieu de la main qui est libre, on tire cette carte que les spectateurs croient être celle qu'on vient de leur présenter.

Si on le juge à propos, on pourra mouiller un peu les doigts.

Ce principe sert dans beaucoup de tours de cartes.

SECTION XVI.

Renverser le jeu.

Dans ce principe, il ne s'agit que de faire baiser les cartes.

On entend par là séparer le jeu en deux parties, et réunir ces deux parties de manière que les figures soient tournées l'une vers l'autre.

Par cette disposition, les cartes présentent le dos des deux côtés du jeu.

Quand on aura besoin d'employer ce moyen et qu'on voudra le préparer en un clin-d'œil et sans être aperçu, on mettra le petit doigt dans le jeu pour faire sauter la coupe, mais avec cette différence qu'au lieu de rapporter le paquet inférieur sur le supérieur, on applique les figures de ce paquet sur les figures de l'autre. On comprendra aisément cette opération quand on saura faire sauter la coupe et que l'on essaiera ce principe.

Pour le mettre en pratique, il suffit de placer le jeu sur le bout des doigts, et de fermer la main en faisant du bras un vif mouvement indicatif, comme pour inviter une personne à nommer sa carte. Le mouvement de la main se confond avec celui du bras, ce qui empêche les spectateurs de s'apercevoir que le jeu vient de se retourner naturellement en fermant la main.

SECTION XVII.

Faire couler la carte.

Ce principe sert pour faire changer une carte en une autre, ou en toute autre chose qui serait peinte sur la carte, telle qu'une fleur, un oiseau, etc., et cela sans toucher à la carte et sans la distraire aucunement des regards.

Faites tirer une carte, et conservant, je suppose, le jeu dans la main gauche, partagez-le en deux parties, en tenant par les deux bouts le paquet que vous tenez de la main droite. Faites mettre la carte qu'on a tirée sur celle dont on voit la figure, et qui est la dernière du paquet que vous tenez de la main droite. Cette carte tirée ne doit pas couvrir l'autre entièrement : il faut l'attirer vers le bas assez pour laisser voir environ moitié de la figure de celle qui appartient au paquet. La carte que vous venez de faire descendre est donc saillante par le bas. Appliquez cette saillie le long du côté du paquet que vous tenez de la main gauche. Dans cette position, les deux paquets forment un angle droit. Remarquez que tous les quatre doigts de votre main gauche touchent le dos du paquet que tient votre main droite. Maintenant retenez, avec ces doigts un peu mouillés, la carte sur laquelle ils sont posés, et levez la main droite pour enlever le restant du paquet qui est interposé entre cette carte de derrière, que les doigts de la main gauche retiennent, et celle de devant, qui est appuyée contre le côté du paquet qui est dans la main gauche. En même temps que vous enlevez le paquet, les doigts de la main gauche se ferment pour faire tomber sur le paquet de gauche la carte qu'ils retenaient, avec celle de devant, qui est la carte tirée. Ainsi, cette dernière est couverte par celle qui était derrière, et se trouve la deuxième quand on la croit la première sur le paquet.

Comme la dernière carte du paquet de droite, sur laquelle on avait posé la carte tirée, a toujours été en vue, vous ferez observer qu'ayant constamment resté à sa place, celle qui la suivait est nécessairement sur le tas de gauche ; ce que l'on n'a pas de peine à croire, puisque l'on ne se doute pas que la carte que vous venez de faire couler dessus, la précède.

SECTION XVIII.

La carte à vue.

Les prestidigitateurs qui ignorent ces principes sont embarrassés quand il leur est nécessaire de connaître une carte qui est sous le jeu, car, sachant qu'ils sont observés de près, ils sont obligés de guetter le moment où ils pourront jeter dessus un coup-d'œil furtif. Voici le moyen que l'on emploie pour voir sans difficulté la carte qui est sous le jeu.

Tenant le jeu d'une main par un bout, de l'autre on fait fortement courber le bout opposé en appuyant dessus et en laissant échapper les unes après les autres les cartes qui se redressent rapidement par l'effet de leur élasticité naturelle. Par ce mouvement, on a simplement l'air de s'amuser avec le jeu, sans aucune intention; mais en courbant ce jeu vers soi, on a été à portée de voir la carte qui se présente naturellement à vos yeux; et comme le dos des cartes est toujours tourné du côté des spectateurs, et que, dans le cas où on lèverait un peu trop le jeu, les figures seraient aussi exposées à leur vue, ils ne font nullement attention que vous avez pu voir la carte de dessous.

Il faut, du reste, bien vous persuader que moins vous vous cachez, moins le spectateur a de soupçons. J'ai vu un très-habile prestidigitateur qui disposait ses cartes ou tout autre objet qui doit être préparé secrètement, sous les yeux des assistants, tout en causant avec eux et sans qu'ils s'en doutassent le moins du monde. Ce sans-gêne inspire toujours une grande confiance aux spectateurs, qui, d'ailleurs, sont loin de soupçonner une pareille audace.

Ici je termine la description des principes relatifs aux tours de cartes.

Si le lecteur a trouvé quelques incorrections dans les

Digitized by Google

phrases dont je me suis servi pour exprimer ce que je voulais lui faire comprendre, il voudra bien me tenir compte des difficultés qui sont inévitables quand on veut peindre avec des mots des mouvements de mains et de doigts qui varient à l'infini. Dans des explications de cette nature, tous les moyens sont bons quand ils peuvent aider à rendre intelligible, et lorsque je croirai atteindre à ce but par la prolixité et les redites, je ne me ferai pas un scrupule d'en user au préjudice du style correct, dont je ne me pique pas, et qui n'est pas de rigueur dans un ouvrage du genre de celui-ci.

CHAPITRE II.

Explication des tours.

Pour me conformer à cette maxime qui dit qu'il faut passer du simple au composé, je vais commencer la description des tours de cartes par les moins importants. Quelques-uns ont les mathématiques pour principe. Il existe beaucoup de récréations de ce genre ; on en trouve dans tous les livres. En général, elles amusent, mais n'étonnent pas. Cependant, je crois pouvoir assurer que les tours que je vais présenter peuvent réunir ces deux avantages, parce que je n'ai choisi que ceux dont les effets ont quelque chose de surprenant, et qui, surtout, n'ont jusqu'à présent jamais été publiés, je crois, dans aucun ouvrage.

Si quelquefois je m'occupe, en passant, de quelques petits tours déjà connus, ce ne sera que pour les offrir avec des perfectionnements qui pourront leur donner le mérite de la nouveauté et les rendre, dans ce sens, plus agréables aux amateurs.

Je distinguerai deux classes de tours de cartes : l'une que j'appellerai tours de table ou de société, parce qu'ils ne sont

pas assez saillants pour être admis dans une séance donnée dans un salon, et qu'il ne convient de les faire qu'en petit comité et en compagnie de personnes avec lesquelles on est à table pour se récréer. C'est ordinairement après un repas d'assemblée, au dessert, par exemple, que toute espèce d'amusement est accueillie avec plaisir.

Je range dans la seconde classe tous les tours que l'on peut faire dans des séances données devant une assemblée nombreuse, et qui ont la prestidigitation pour base. Une grande partie de ces derniers tours peuvent aussi s'exécuter au théâtre.

ARTICLE PREMIER.

DES TOURS DE TABLE OU PETITS TOURS DE SOCIÉTÉ.

SECTION Ire.

Prier une personne de penser une carte dans le jeu qu'on lui met dans les mains, et lui donner cette carte sans lui avoir fait aucune question.—Plusieurs façons de faire ce tour.

Je prie le lecteur de me suivre, car je suis censé faire le tour moi-même et le mettre en action en l'expliquant, pour donner une idée de la manière de l'exécuter.

» Madame, voulez-vous prendre la peine de penser une carte dans ce jeu, que vous mêlerez d'abord.

» Mettez, s'il vous plaît, les figures sous vos yeux. A présent, faites glisser les cartes l'une sous l'autre en les poussant avec le pouce et en les comptant mentalement à commencer par la première; n'en dérangez pas l'ordre, je vous prie, et

retenez bien le nombre auquel la carte que que vous allez penser se trouvera. Maintenant que vous avez pensé une carte, donnez-moi le jeu. Madame, aussitôt que je le tiens entre mes doigts, je connais la carte que vous avez pensée. Il y a plus, c'est que, sans y voir, je vais la placer dans l'endroit du jeu que Monsieur souhaitera. — Désignez, Monsieur, le chiffre auquel vous voulez que la carte se trouve. Je vous prie de remarquer que je n'ai fait à Madame aucune question qui puisse me mettre sur la voie. »

Alors on met les mains sous la table, en tenant le jeu les figures en haut.

Supposons que le spectateur auquel on s'adresse ait demandé la carte au nombre 18. On compte 17 cartes secrètement, en les prenant du côté des figures et en les glissant les unes sous les autres pour n'en pas déranger l'ordre. On met ces 17 cartes sous le dos du jeu, qui, dans ce moment, se trouve en bas, puisque les figures sont en dessus. Cette opération terminée, on retire les mains de dessous la table, mais alors on tient le dos du jeu en dessus, et on dit à la dame qui a pensé la carte : « Madame, Monsieur a demandé que la carte se trouve la dix-huitième, et je viens de l'y placer. A présent que le tour est arrangé, et que je ne toucherai plus au jeu, vous pouvez me dire le nombre auquel vous avez arrêté votre carte, car je veux partir de ce nombre pour arriver plus tôt à celui de 18, chiffre demandé. »

Si la dame répond, par exemple, que sa carte était la sixième, on part de là en disant 7, 8, 9, etc., en prenant les cartes sur le jeu. Quand on est arrivé à la dix-huitième, on fait nommer la carte et on la découvre.

Il est important de veiller à ce que la personne qui pense la carte ne dérange pas l'ordre des autres cartes en les feuilletant pour les compter et pour en choisir une ; car si elle les plaçait l'une sur l'autre, on ne réussirait pas. Il ne faut pas oublier que l'on doit toujours mettre sous le jeu une carte de moins que le nombre demandé. Conduit de cette

manière, ce tour, qui n'est qu'une combinaison mathématique, ne laisse pas que d'être surprenant. Plusieurs circonstances concourent à le rendre tel : d'abord, parce qu'aussitôt que la carte a été pensée, on affirme qu'on la connaît du moment où on a touché le jeu ; ensuite, parce que l'on annonce qu'on va la mettre dans le jeu où on la désirera, en feignant de ne se servir que du sens du tact; enfin, parce qu'on ne fait point de question, si ce n'est une seule, qui paraît sans conséquence, puisqu'on ne la fait que quand la carte est déjà placée au nombre demandé.

Je me suis un peu étendu sur cette première récréation, pour faire sentir que les tours ne doivent pas être exécutés sèchement, qu'il faut toujours les accompagner de quelques observations, de subterfuges même, qui les font mieux apprécier et les rendent plus brillants et plus merveilleux.

Autre manière de faire ce tour.

Comme dans la première manière, faites penser une carte en présentant le jeu les figures en dessus. Recommandez de compter mentalement en partant de la première carte, pour que la personne à qui vous vous adressez sache à quel nombre se trouve celle qu'elle veut penser. Priez-la de se souvenir de ce nombre ainsi que de la carte. N'oubliez pas de l'inviter à ne rien déranger dans l'ordre du jeu, lorsqu'elle le feuillette pour penser sa carte.

Le jeu vous étant rendu, posez-le sur la table le dos en dessus. Avertissez que vous allez écrire un nombre, et que la carte pensée se trouvera à ce nombre écrit. Supposons que vous ayez marqué 20. Calculez en vous-même qu'en partant de 20 pour aller à 32, qui est le nombre des cartes du jeu, il faut 12. A ce chiffre ajoutez 1. Prenez sur le jeu 13 cartes que vous poserez l'une après l'autre en paquet sur la table ; mais n'ayez pas l'air de compter. Prenez ensuite ce qui reste du jeu et mettez-le sur vos treize cartes. Alors annoncez que

la carte pensée va se trouver la vingtième dans le jeu comme vous l'avez écrit, en partant du nombre de la carte pensée.

Il faut toujours faire nommer la carte avant de la découvrir.

Nota. — On peut, si on l'aime mieux, charger une autre personne de désigner le nombre où on veut que la carte se trouve.

Encore le même tour exécuté par une autre méthode.

Si je donne plusieurs moyens de faire un tour, c'est pour prévenir le désappointement que l'on éprouverait si on le voyait exécuter d'une manière que l'on ignore.

La différence de ce nouveau moyen avec les précédents est grande, car, ici, on donne la carte pensée au nombre demandé, en prenant les cartes par dessous le jeu, et sans partir du nombre où était la carte.

Faites penser la carte de même que dans les procédés ci-dessus, et toujours en recommandant de ne pas déranger l'ordre du jeu. Comme vous n'adressez aucune question, vous êtes libre de faire toutes les manipulations que vous voudrez sans qu'on puisse y trouver rien de suspect.

Mettez les mains sous la table, en disant que vous allez chercher la carte pensée.

Commencez par mettre sous le jeu la carte qui est dessus. Ensuite prenez de la main qui n'est pas embarrassée celle qui est alors dessus et faites glisser sur cette carte toutes celles du jeu, en les mettant l'une sur l'autre jusqu'à la fin. Cela terminé, demandez à quel nombre on veut que la carte se trouve. Si, par exemple, on désigne le chiffre 12, prenez 12 cartes sur le jeu sans en déranger l'ordre, et mettez-les dessous. Pour cela, il faut, en les comptant, les glisser avec le pouce l'une sous l'autre. En faisant cette manœuvre, vous dites : « Je vais mettre la carte au nombre que Monsieur a demandé. » Maintenant découvrez vos mains, et dites à la

personne qui a pensé la carte : « Madame, la carte que vous avez pensée est la douzième, comme Monsieur l'a désiré. Vous pouvez dire à présent à quel nombre elle était, puisque celui où elle doit se trouver est annoncé. » Supposons qu'on réponde : « La sixième ; » vous reprenez de suite, en disant : « Je ne me souviens pas, Madame, si vous avez pensé la carte en prenant par dessus ou par dessous ; au reste, cela n'y fait absolument rien, et je n'ai pas besoin de le savoir. C'est une question oisive que je faisais, et je vais vous montrer que la carte est la douzième. »

On compte en ôtant les cartes par dessous, du côté des figures, et celle qu'on a pensée se trouve au nombre demandé.

Une explication est ici nécessaire : ce n'est pas sans dessein que vous demandez à la personne qui a pensé la carte, si elle a compté en prenant dessus ou dessous. En effet, comme il faut mettre de dessus le jeu en dessous, un nombre de cartes pareil à celui où était celle qu'on a pensée, il a fallu un prétexte pour prendre six cartes, puisque celle qui a été retenue se trouvait la sixième, et pour prendre six cartes sur le jeu, on est obligé de les compter et, de plus, de mettre le petit doigt dessous pour faire sauter la coupe ; et comme il ne faut pas qu'on s'aperçoive que vous préparez des cartes, vous êtes forcé de faire cette question : « Est-ce dessus ou dessous, etc. ? » car, en prononçant ces mots, votre pouce étale les cartes pour les compter et les mettre sur le petit doigt. Ce mouvement ne peut pas être suspecté, parce qu'on ne le prend que pour un langage de geste ajouté à la parole.

Vous faites sauter la coupe au moment où vous dites : « C'est une question oisive que je faisais. »

Nota. — On peut désigner soi-même le nombre auquel doit se trouver la carte pensée, en disant : « Je vais mettre la carte que Madame a pensée au nombre 12. »

On doit toujours faire nommer la carte, avant de compter pour la donner au chiffre voulu.

SECTION II.

Quatre paquets étant formés sur la table, les cartes ayant été mêlées préalablement, après avoir donné quelques instructions à la personne qui s'est chargée de composer les tas, deviner de suite le nombre que donnent ensemble les points qui sont sur les cartes de dessous chaque paquet, et sans avoir été présent à la formation desdits paquets, sans s'aider de calcul et sans adresser aucune question.

On ne connaît ce tour qu'en faisant trois paquets seulement. Mais on ne peut deviner le nombre de points des trois cartes qui sont dessous, qu'après avoir compté le reste des cartes et y avoir ajouté une certaine quantité d'unités. Le tour, exécuté de cette manière, n'offre rien de fort surprenant, car on présume bien que la personne qui le fait n'arrive à la connaissance du nombre des points que par les cartes qui restent et qu'elle compte.

Pour rendre ce tour beaucoup plus extraordinaire, j'ai ajouté un paquet de plus; fait ainsi, il devient vraiment incompréhensible.

Si on l'avait déjà vu exécuter de cette dernière manière, ce serait sans doute parce que je l'ai enseigné à plusieurs personnes qui ont pu l'avoir communiqué à d'autres.

Pour démontrer ce tour, il est nécessaire que je rappelle celui des trois paquets.

On prévient la personne qui se charge de faire les tas, que toutes les figures du jeu comptent pour 10 points, les as pour 11, et les autres cartes pour le nombre de points qu'elles portent. Cette valeur est, d'ailleurs, adoptée dans tous les jeux.

On lui recommande ensuite de poser une carte sur la table, en regardant ce que vaut son point, et à partir de ce point,

de compter jusqu'à 15, en prenant sur le jeu des cartes que l'on met sur la première. Je suppose que cette première carte placée sur la table vaille 10 points ; on prend une autre carte que l'on met sur celle-là, en disant onze ; on en met une seconde en comptant douze, et ainsi de suite jusqu'à 15. Arrivé à ce nombre 15, on commence un deuxième tas en faisant de même, et enfin un troisième tas. Cette opération terminée, on en avertit le prestidigitateur. Alors il vient s'emparer des cartes qui restent, et prenant mentalement le chiffre 16, il y ajoute le nombre des cartes qu'il tient. Exemple : je suppose qu'il reste douze cartes ; après les avoir comptées en partant de 16 exclusivement, il trouvera 28. Alors il annonce 28 points. On retourne les trois paquets, on compte les points des trois cartes, qui, réunis ensemble, donnent 28.

En suivant la même méthode, au lieu de trois paquets, faites-en quatre ; alors le tour devient frappant. En voici la raison : c'est que, dans ce cas, il ne reste jamais que très-peu de cartes. Quand on vous rappelle après avoir fait les quatre paquets, vous arrivez en donnant un coup-d'œil, mais sans affectation, et vous voyez facilement combien il y a de cartes. A ce reste, vous ajoutez le nombre 32. Si, par exemple, il y a trois cartes, vous dites de suite : « Comptez les points qui sont sous les quatre paquets, et vous trouverez 35. » S'il arrivait que les cartes qui restent fussent bien égalisées l'une sur l'autre, et que, par cette raison, l'œil ne pulsse pas en saisir la quantité, donnez un coup de doigt sur le tas pour les étendre en disant : « Quel est ce paquet ? » Ayant ainsi séparé les cartes, on peut en voir le nombre, et on termine le tour.

Faites en sorte que l'on ne se doute pas que vous avez besoin de voir ce paquet ; ne perdez pas de vue que c'est en cela que consiste la magie du tour. Ne donnez qu'un coup-d'œil imperceptible sur les cartes, dussiez-vous vous tromper, quitte à recommencer, et notez bien qu'il n'est pas difficile de faire croire à la personne qui a fait les tas, que c'est elle qui a commis l'erreur.

SECTION III.

Apprendre un tour à plusieurs personnes qui parviennent de suite à très-bien le faire. Ensuite les empêcher de réussir, ou les faire réussir à volonté, bien qu'éloigné d'elles.

Ce tour, quand il est bien conduit, fait un effet prodigieux; mais il faut du tact pour saisir à propos les circonstances qui le rendent aussi surprenant. Avant de proposer le tour, retirez secrètement quatre cartes du jeu : une de chaque espèce, c'est-à-dire, un cœur, un trèfle, un pique et un carreau.

Prenez ces cartes dans les moins apparentes, afin qu'on ne remarque pas qu'il en manque ; par exemple, dans les sept, huit, neuf, etc. Offrez de faire un petit tour de calcul et de l'apprendre à tous les assistants.

Prenez quatre cartes, les premières venues, mais une de chaque genre. Rangez-les de front ; il n'y a pas d'ordre à suivre dans la place de ces quatre cartes ; vous les mettez comme elles se présentent, soit le pique, soit le cœur, etc., c'est indifférent. Ces cartes placées, regardez la dernière, celle qui est à droite. Si c'est, par exemple, un cœur, prenez un cœur dans le jeu et posez-le sur la première, celle qui est à gauche. En mettant cette carte, remarquez celle qui est dessous. Si c'est un pique, dites : « Je couvre un pique, et je mets aussi un pique sur la seconde carte. » Si cette seconde est un carreau : « Je couvre carreau, et je mets carreau sur la troisième carte. » Si enfin cette troisieme carte est un trèfle : « Je couvre trèfle, je mets trèfle sur la quatrième. » Cette deuxième rangée finissant par un trèfle, il faut commencer sa troisième par un trèfle, en disant : « Je finis par trèfle, je mets trèfle. » Continuez ainsi jusqu'à la fin,

et ne manquez pas, en commençant une nouvelle rangée, de mettre une carte du même genre que celle qui a fini la rangée précédente. Ne manquez pas non plus de mettre toujours sur la carte suivante une carte du même point que celle que vous venez de couvrir.

Quand vous aurez fini de placer les cartes comme il vient d'être expliqué, ramassez-les toutes en commençant par la colonne de droite, prenez-les par le haut en les faisant couler les unes sous les autres. Mettez le premier paquet sur la dernière carte de la colonne qui suit. Ramassez de même, et ainsi de suite. Prenez garde que les cartes ne se dérangent lorsque vous les relevez.

Les cartes étant toutes réunies, faites couper autant de fois que l'on voudra. Ensuite faites une rangée de quatre cartes, en les prenant sur le jeu l'une après l'autre, et mettez toujours dans le même ordre, sur ces quatre cartes, toutes les autres jusqu'à la fin. Pour éviter toute méprise, je vais éclaircir mon explication.

En prenant ces quatre cartes sur le jeu l'une après l'autre, et en les mettant sur la table, comptez 1, 2, 3, 4, et en en reprenant quatre autres, suivez le même ordre : c'est-à-dire, placez la première sur celle que vous avez mise la première de la rangée précédente, la seconde sur la deuxième, et toujours de même jusqu'à la fin. Il faut mettre les cartes les figures en dessus. Quand toutes ces cartes sont ainsi divisées en quatre tas, vous faites remarquer que tous les piques sont ensemble, ainsi que les cœurs, les trèfles et les carreaux.

Comme ces opérations sont fort simples, tous les assistants les comprennent parfaitement et sont en état d'exécuter ce petit tour. On invite plusieurs personnes à l'essayer, et elles réussissent très-bien. Il sera bon d'engager à le faire plusieurs fois. Jusqu'alors, rien de merveilleux sans doute ; mais voici le moment sérieux du tour arrivé. Toutes les personnes présentes, se voyant en possession d'une petite récréation assez amusante, vous font leurs remerciements. Alors vous

dites : « Attendez, Messieurs, j'ai bien voulu vous laisser exécuter ce tour pour l'instant, mais je vous préviens que, pour le réussir dorénavant, il faudra que vous m'en demandiez la permission. » Et chacun de se récrier, en vous défiant de l'en empêcher. Donnons ici le mot de l'énigme.

Pendant que l'on essayait le tour qui devait réussir, vous avez eu le loisir de préparer dans votre main les quatre cartes que vous avez soustraites du jeu avant de commencer. Et ces quatre cartes, on doit les réunir adroitement au jeu après avoir laissé faire le tour aux spectateurs qui s'en occupaient.

Quand le jeu est complet, on ne peut pas réussir, et comme il est complet lorsque vous annoncez qu'on ne pourra plus le faire sans votre permission, que les assistants ignorent cette circonstance, il est tout naturel qu'ils vous défient de les empêcher de réussir. Vous dites donc : « Messieurs, ma volonté s'oppose au succès dont vous vous flattez, et vous ne l'obtiendrez que sous mon bon plaisir. Je vais m'éloigner de vous, afin que vous ne craigniez pas que, par quelque moyen, je puisse vous faire tromper. Bien plus, je vous invite à collationner le jeu, pour vous assurer qu'il est complet et que je n'ai point escamoté de cartes. »

Cette audacieuse défense irrite vos adversaires ; ils prennent leurs mesures et se remettent à la besogne ; mais ils voient bientôt avec dépit et surprise que leur tour est manqué.

Après avoir laissé essayer inutilement deux ou trois fois, vous revenez auprès de ceux qui voulaient vous braver, et, adroitement, vous enlevez de nouveau quatre cartes. Et comme il arrive toujours qu'après avoir échoué plusieurs fois on vous demande de laisser réussir, alors, en vous éloignant, vous dites, en vous posant en protecteur : « Messieurs, je veux bien avoir cette complaisance ; allez, vous réussirez, je vous le permets. »

Avec de l'adresse et de la présence d'esprit, on peut faire

durer longtemps cette récréation, en remettant ou retirant à propos les quatre cartes.

Le mérite de ce tour consiste en ce que l'on ne peut réussir quand le jeu est complet, car, tant que l'on réussit, on est loin de penser à le vérifier. Il n'y a que quand on est arrêté dans son opération que l'on est porté à s'assurer si on n'a pas ôté ou ajouté quelques cartes.

SECTION IV.

Deviner de suite combien il y a de cartes dans un paquet que l'on prend au hasard sur le jeu.

On a soin d'annoncer aux spectateurs que l'on fait ce tour par le moyen du tact, et ils ne voient pas de raison pour penser le contraire.

Arrangez d'avance les cartes d'un jeu par dix-huitièmes, en les mettant dans cet ordre : as, roi, dame, valet, dix, neuf, huit et sept.

Classez aussi dans votre mémoire l'ordre que vous donnerez aux quatre espèces de points, comme, par exemple, pique, trèfle, carreau et cœur. Supposons que les figures sont dessous.

Sur les cœurs vous mettez les carreaux, sur ceux-ci les trèfles, et enfin les piques par-dessus. Les piques sont donc les premiers sur le jeu, ensuite les trèfles, etc.

Le jeu ainsi préparé, coupez-le plusieurs fois dans vos mains le plus vite possible, pour faire croire que vous mêlez les cartes. Regardez la carte qui est dessous en vous servant du principe de la carte à vue. Je suppose que ce soit le dix de cœur. Mettez le jeu sur la table, et prenez dessus, au hasard, une certaine quantité de cartes que vous palpez dans vos doigts comme pour en connaître le nombre. Mais enlevez ce paquet de façon à voir aussi la carte qui est dessous.

Supposons encore que cette dernière carte soit le roi de carreau. Voici le calcul que vous ferez :

Comme vous connaissez la carte qui est sous le jeu, c'est-à-dire le dix de cœur, vous vous dites : « D'après l'ordre des cartes, il reste trois cœurs dans le tas que je tiens. Après les cœurs vient la série des piques : c'est huit cartes qu'il faut ajouter aux trois cœurs ; 8 et 3 font 11. Après les piques viennent les trèfles : c'est encore 8 qu'il faut ajouter à 11, ce qui fait 19. Les carreaux suivent les trèfles, et, comme c'est le roi qui est sous mon paquet, je n'ai donc que deux carreaux ; 2 et 19 font 21. » Alors vous annoncez qu'il y a vingt et une cartes dans le tas que vous tenez. Au bout d'un quart-d'heure d'étude, vous serez parvenu à faire ce calcul en un moment. On comprend qu'il faut qu'il soit fait en un clin-d'œil, dans le temps que vous feignez de sentir les cartes du bout des doigts pour en connaître le nombre.

Vous rencontrerez beaucoup de personnes qui croiront de bonne foi que vous n'êtes guidé que par le tact, et elles admireront en vous la finesse de ce sens.

SECTION V.

Inviter autant de personnes qu'il s'en présentera à penser des cartes dans un jeu que l'on comptera sur la table depuis la première jusqu'à la dernière carte, et après avoir mêlé et coupé, donner à chaque personne la carte qu'elle aura pensée.

Vous annoncez que vous allez compter haut et à découvert toutes les cartes du jeu depuis la première jusqu'à la dernière, en invitant les spectateurs d'en penser chacun une en les voyant passer, et de se souvenir du nombre auquel leur carte se trouvera. En comptant, ayez soin de remarquer la première et de la retenir dans votre mémoire.

Digitized by Google

Lorsque vous avez fini de compter les cartes, vous faites un faux mélange. Vous donnez à couper une ou plusieurs fois, puis vous demandez à chaque personne à quel nombre sa carte se trouvait.

Aussitôt que l'on vous aura répondu, vous abattrez sur la table, l'une après l'autre, toutes les cartes, en les retournant pour qu'on voie les figures. La carte que vous avez retenue dans votre mémoire étant arrivée, vous partirez de celle-là pour compter mentalement et donner à chacun la sienne, en commençant par le nombre le plus bas, et en continuant toujours jusqu'au nombre le plus haut.

S'il arrivait que vous n'ayez plus de cartes dans la main pour atteindre le nombre que vous attendez, vous reprenez toutes les cartes sur la table et continuez de compter jusqu'à ce que vous ayez donné la dernière de celles qui ont été pensées. N'oubliez jamais de faire nommer la carte avant de la retourner.

Vous aurez soin aussi de mettre toutes les cartes l'une sur l'autre en les abattant sur la table, pour que l'ordre n'en soit pas dérangé, dans le cas où vous seriez obligé de les reprendre pour continuer de compter.

Il faut recommander aux personnes qui ont pensé des cartes de ne rien dire si elles voyaient passer les leurs sans qu'on les leur donnât d'abord.

SECTION VI.

Après avoir fait mêler le jeu, l'avoir partagé en deux paquets sur la table, et retiré sur chacun d'eux un certain nombre de cartes, deviner celle qui se trouve sur l'un des paquets.

Ce tour est d'autant plus incompréhensible que vous le donnez pour une combinaison mathématique, et qu'on le

prend pour tel, tandis qu'il n'est réellement qu'un tour d'adresse.

Vous faites mêler le jeu, et vous le mêlez vous-même pour avoir occasion de mettre adroitement quatre cartes sous votre petit doigt. Alors vous vous servez du principe de la carte à l'œil pour connaître la quatrième carte qui est sur le jeu. Vous partagez ce jeu en deux parties, et comme il est nécessaire d'enlever trois cartes sur le paquet qui contient celle que vous connaissez, pour arriver jusqu'à elle, voici le prétexte que vous prenez:

Vous annoncez que vous allez retirer de chaque tas la quantité nécessaire de cartes pour approcher le nombre 60, en réunissant les points qu'elles porteront; bien entendu que les figures vaudront 10 points, les as 11, etc. Vous affirmerez que, par un calcul qui vous est familier, vous pouvez parvenir à connaître les cartes du jeu. Vous en prenez une, en nommant le nombre de points qu'elle porte, et vous la séparez du tas d'où elle sort en la plaçant en avant sur la table. Puis, vous prenez une carte sur l'autre tas, et vous ajoutez ses points à ceux de l'autre carte; vous mettez de même cette carte en dessus ou à côté de son tas. Vous continuez de prendre des cartes sur chaque paquet, toujours en comptant, jusqu'à ce que vous en ayez retiré trois de chacun. Ensuite, feignant de calculer en vous-même un moment, vous dites, avec l'air d'avoir trouvé la solution d'un problème : « C'est telle carte qui doit se trouver ici. » Vous prenez la carte que vous venez de nommer sur le tas où vous savez qu'elle est, et vous la faites voir.

J'ai recommandé de mettre en avant du paquet les cartes qu'on en a retirées, pour que l'on soit sûr qu'il y en a trois d'ôtées du tas où est celle que l'on va nommer; car si on mêlait les cartes de l'un ou de l'autre paquet, on risquerait de ne plus se souvenir si on a exactement levé les trois du tas sur lequel doit se trouver la carte en question. Ce tour déroute complètement les spectateurs, qui ont eux-mêmes mêlé le jeu.

Comme je l'ai dit, avant de nommer la carte, il faut feindre de calculer. Je suppose que les six cartes que vous avez levées sur les tas ont amené le chiffre de 56, vous vous dites à demi-voix, comme en parlant à vous-même : « J'ai 56. Pour arriver à 60, il faut encore 4; donc ce doit être telle carte qui est sur ce paquet. »

Vous pouvez encore ajouter ce petit monologue. Que la carte à deviner soit, par exemple, la dame de trèfle, vous dites, en nommant la dernière carte levée sur le tas : « C'est un dix qui vient de sortir en dernier, ce doit être une dame qui est sur ce paquet; et comme c'est le dix de cœur, c'est immanquablement la dame de trèfle qui est là. » Vous levez la carte et la montrez.

Ce calcul simulé, qui n'est, dans le fait, qu'un lazzi absurde, mais que vous paraissez faire sérieusement, met le comble à l'étonnement des spectateurs.

SECTION VII.

Ayant fait mêler les cartes, divisé le jeu en trois tas sur la table, en simulant un calcul, et fait certaines transpositions de cartes dans les paquets, deviner celles qui sont au-dessus des trois tas.

Ce tour, du genre du précédent, est plus extraordinaire encore, car on devine trois cartes au lieu d'une, et il n'est pas possible aux spectateurs de soupçonner le moyen que vous employez, puisqu'ils viennent eux-mêmes de mêler les cartes, et que vous avez feint un calcul qui ne sert qu'à les dérouter davantage. Les cartes étant mêlées, vous avertissez que vous allez faire trois tas, en prenant le nombre des points que portera la première carte de chacun, et que, partant de ce nombre, vous mettrez sur ces premières cartes autant d'autres cartes qu'il en faut pour arriver au nombre

18 ; de sorte que, si la première carte que vous posez sur la table vaut 10 points, vous mettez dessus huit cartes, en les comptant l'une après l'autre. Faites observer que les figures représentent 10 points, les as 11, et les autres ont pour valeur les points qu'elles portent. On compte en mettant les figures à découvert.

Voici le stratagème que l'on emploie pour connaître les trois cartes qui seront tout-à-l'heure sur les paquets.

Il s'agit tout simplement de retenir dans votre mémoire les trois premières cartes que vous mettez en formant le premier paquet, tout en feignant de compter.

Quand les trois paquets sont finis, vous prenez les deux derniers pour les mettre sur le premier, afin que les trois cartes retenues soient sur le jeu, duquel vous faites trois tas, les figures en dessous.

Maintenant, il faut trouver un prétexte pour distribuer sur chaque tas les trois cartes qui sont sur le premier paquet et que vous avez dû retenir par ordre dans votre mémoire.

Supposons que le paquet sur lequel sont ces trois cartes soit à gauche, et que ces cartes soient le roi de pique, le dix de cœur et le sept de carreau. Prenez la première carte, qui est le roi de pique, et mettez-la sur le troisième tas, et, retirant de suite une carte de l'intérieur de ce même tas, dites : « Je prends une carte ici et je la mets dans le tas du milieu. Je prends celle-ci (sur le premier tas) et je la mets sur ce tas (le milieu) ; je reprends une carte dans ce tas du milieu et je la mets (où on veut). » Quand vous faites cette dernière transposition, les trois cartes sont déjà placées sur les trois paquets ; mais elle sert à compléter cette manipulation que les spectateurs croient nécessaire dans votre calcul supposé, et qui ne fait que continuer à les embrouiller davantage et à détourner toute conjecture de leur part.

Vous n'avez donc plus qu'à nommer les cartes dans l'ordre que vous connaissez, en les découvrant chaque fois sur leur paquet.

Digitized by Google

Vous avez compris que des trois cartes qui étaient sur le premier tas, vous n'en avez eu que deux à retirer pour mettre sur les deux derniers paquets, la troisième carte reste sur le premier.

SECTION VIII.

Distinguer toutes les figures d'un jeu au tact.

Le lecteur voudra bien me permettre de lui parler d'un petit tour connu de tout le monde, et que l'on fait encore quelquefois pour s'amuser à table.

Voici de quoi il s'agit : on propose à la compagnie de distinguer au tact toutes les figures d'un jeu, et de les séparer des autres seulement en les touchant du bout des doigts.

On donne à mêler et on se fait bander les yeux. Ensuite, mettant le bras au-dessus de sa tête en tenant les cartes, on les palpe l'une après l'autre et on sépare les figures des autres cartes en les désignant, et on les jette sur la table.

Pour exécuter ce tour, on est d'intelligence avec le voisin de vis-à-vis, qui vous presse le pied avec le sien pour vous avertir que vous tenez une figure.

Mais, s'il y a vingt personnes dans l'assemblée, il y en a bien quinze qui connaissent cette captieuse récréation. Alors on badine le faiseur de tours et son compère.

Si je parle de cette plaisanterie, c'est que j'ai l'intention de la rendre intéressante en indiquant un moyen très-peu connu et qui rend ce petit tour vraiment incompréhensible.

Vous le faites d'abord comme il vient d'être dit, en donnant le mot au compère. Mais il est certain que, tout en commençant, vous entendrez quelques légers murmures et vous verrez rire sous cape une partie des assistants. N'ayez pas l'air de vous en apercevoir, saisissez même ce moment pour vanter votre tour et affirmer que vous le donnez comme une nouveauté. Piqué de votre jactance, on vous provoque, on vous raille, et peut-être finira-t-on par vous dire que votre

nouveauté date du temps de Charlemagne. Vous soutiendrez aux interrupteurs qu'ils se trompent, et vous défierez les personnes qui prétendent connaître votre tour de le dévoiler. On ne manquera pas de vous prendre au mot et d'expliquer le service que le compère vous a rendu. Vous feindrez de vous troubler à cette explication ; ce que voyant, les indiscrets se sentiront triompher.

Mais ce triomphe ne dure pas longtemps, car, changeant bientôt d'attitude et donnant à vos lèvres ce petit mouvement équivoque qui exprime aussi bien le dédain que la moquerie, vous dites, avec la gravité d'Auguste, quand il adresse ses reproches à Cinna, et en vous drapant majestueusement dans votre habit noir à la française :

« Messieurs, j'étais loin de penser que vous pourriez me croire capable d'employer des moyens aussi vulgaires, aussi mesquins. Quelle opinion avez-vous conçue de mon pouvoir, hélas ! quand je vous ai déjà donné tant de preuves de son étendue ? Ignorez-vous donc que c'est moi qui laisse couler les fleuves et les rivières, et qui permets aux montagnes de rester à leur place ?... Je pourrais vous entretenir pendant six mois de tous les talents que j'ai reçus de la nature et de l'étude des sciences transcendantes, mais ma modestie m'ordonne d'en rester là. Je n'ai maintenant qu'à vous prouver que vous m'aviez mal jugé, en vous faisant connaître votre erreur.

« Prenez ce jeu, Messieurs, examinez-le et mêlez bien les cartes. A présent, je vais monter sur ce siége au milieu de la salle, ne faites aucun bruit qui pourrait être un avertissement. »

Alors vous faites le tour au grand étonnement des assistants, et surtout du compère, qui ne peut pas comprendre comment vous avez fait pour vous passer de lui. Voici le moyen :

On prend toutes les figures d'un jeu, et sur chacune d'elles, on passe, sur l'épaisseur des deux côtés, le taillant d'un cou-

teau. Il en résulte un léger chanfrein qui se fait très-bien sentir au bout des doigts. En prenant la carte, on feint de la tâter au milieu; mais en même temps qu'on la touche, on sent parfaitement le chanfrein. Avec l'examen le plus scrupuleux, on ne pourrait pas s'apercevoir de cette légère préparation, à moins que ce ne soit sur un vieux jeu, parce qu'alors les cartes frottées paraîtraient plus blanches que les autres, étant regardées sur les tranches. Pendant que l'on fait le tour, on s'interrompt plusieurs fois pour faire mêler les cartes.

SECTION IX.

Le jeu ayant été mêlé, nommer toutes les cartes avant de les montrer et en les tenant derrière soi.

Ce tour est à peu près de l'espèce du précédent, et je n'en fais mention que parce que j'ai aussi un moyen à donner plus subtil que celui dont on se sert ordinairement pour l'exécuter.

Quand vous voudrez le faire, servez-vous d'abord du procédé ordinaire et que tout le monde connaît : cependant je vais le rappeler pour les personnes qui par hasard pourraient l'ignorer.

On donne le jeu à mêler, et, en le reprenant, on regarde la carte de dessous par le moyen du principe de la carte à vue. Alors, mettant les mains derrière le dos, on retourne la carte de dessus, que l'on applique sur le jeu. On nomme en même temps celle qui est dessous, que l'on connaît, et à laquelle les spectateurs n'ont point fait attention.

Je suppose qne cette carte soit l'as de cœur. On dit, tandis que le jeu est derrière soi : « Je vais vous montrer l'as de cœur. » Et, ramenant les mains en devant, on montre cet as en tenant le jeu par les deux bouts; et pendant que l'on présente cette carte, on regarde celle qu'on a retournée, et

qui est en face de vos yeux. Puis, remettant les mains derrière soi, on met sous le jeu la carte que l'on vient de voir, en retournant toujours celle de dessus. De même qu'on l'a fait pour l'as de cœur, on nomme la carte que l'on vient de mettre sous le jeu, et on la montre, tout en voyant celle de derrière que l'on a retournée. C'est la même manœuvre, si on veut aller jusqu'à la fin.

Mais on ne vous laisse pas aller loin, et vous entendez bientôt crier, par quelques initiés au mystère, ce mot terrible pour un prestidigitateur qui n'est point sur ses gardes : « Connu ! »

Si on vous interrompt de cette manière dans le moment où la carte est retournée sur le jeu, n'ayez pas l'air d'abord de comprendre. Remettez les mains derrière vous, comme pour continuer, et placez vite la carte retournée sous le jeu sans déranger cette fois celle de dessus. Vous la nommez et vous la faites voir. Au moment où vous montrez cette carte, les interrupteurs ne manqueront pas de vous sommer de retourner le jeu afin de voir la carte de dessus, espérant se donner le malin plaisir de vous prendre en défaut. Vous faites ce qu'ils demandent, en mettant le dos du jeu sous leurs yeux ; mais, ne voyant pas de cartes retournées, les chicaneurs se trouvent un peu désappointés. Vous leur demandez alors l'explication des contrariétés qu'ils vous font éprouver, en prenant cet air ingénu d'une coquette qui jure à son mari de lui être fidèle jusqu'à la mort.

Ils répondront sans doute que vous ne pouvez exécuter ce tour qu'en retournant chaque fois la carte qui est sur le jeu, afin de la voir dans le moment que vous montrez la précédente ; et que si, maintenant, elle n'est pas retournée, c'est que vous avez prévu la demande qu'on vient de vous faire. Alors, comme Hippolyte, vous ne répondez à cette accusation qu'avec une expression de candeur indignée et le silence d'une conscience pure qui dédaigne de se justifier. Mais bientôt, sortant de votre stupeur, vous dites avec ce ton de di-

gnité blessée : « Messieurs, je ne répondrai à cette injuste imputation qu'en vous prouvant sa fausseté.

» Vous prétendez que j'ai besoin de voir les cartes avant de vous les nommer et de vous les montrer : je vais vous désabuser. Vous allez mêler le jeu, que je tiendrai constamment derrière moi, et je ne vous montrerai qu'une carte à la fois, après vous l'avoir nommée d'avance. »

Cette proposition hardie, inattendue, fait de suite rentrer dans l'humilité les épilogueurs.

Voici le moyen qu'il faut employer :

Il faut, comme dans le premier procédé, connaître la carte qui est sous le jeu. Si vous soupçonnez qu'elle a pu être remarquée par les spectateurs, remêlez le jeu, et en le mettant derrière vous, faites en sorte de voir la carte d'un léger coup-d'œil.

Tenant les cartes derrière vous, mettez celle de dessus dans votre main, que vous placez comme quand on enlève la carte. Prenez de la même main, et par le côté, celle de dessous que vous connaissez. Vous la nommez, ensuite vous la montrez en laissant toujours le jeu derrière vous.

Mais, en montrant cette carte, vous voyez celle qui est dans votre main. Vous jetez sur la table celle que vous venez de nommer. Vous reportez derrière vous cette main qui renferme la carte que vous connaissez alors, et pour vous débarrasser de cette carte, vous la mettez pour un moment entre les doigts de la main qui tient le jeu. Mettez de nouveau la carte de dessus dans votre main, comme précédemment, et reprenez la carte que vous venez de laisser dans l'autre main. Après l'avoir nommée, montrez-la, et jetez-la sur la table. Vous continuez toujours de même. Mais quand vous aurez donné quatre ou cinq cartes, vous n'en prendrez pas dans votre main, pour faire remêler le jeu. Il est bon d'inviter plusieurs fois à remêler. En s'interrompant ainsi, on donne beaucoup de relief au tour, et on prévient tout soupçon que les spectateurs pourraient concevoir sur la carte

que vous enlevez chaque fois et que vous cachez dans votre main; soupçon qui, néanmoins, n'est pas probable, parce que, quand vous faites voir la carte après l'avoir nommée, la position de la main n'a rien de gêné, le dos est tourné vers les spectateurs, et l'intérieur où est cachée la carte se trouve naturellement de votre côté.

SECTION X.

Après avoir donné une carte à prendre et l'avoir mêlée, en mettre douze sur la table, par rangées de quatre; faire désigner ces cartes par partie, pour en retirer onze, et faire que la douzième qui reste, parce qu'elle n'a pas été désignée, soit précisément celle qui a été prise et mêlée dans le jeu.

Il faut avoir vu exécuter ce petit tour, pour se faire une idée de l'effet qu'il produit; cependant il n'est basé que sur une équivoque.

Une carte ayant été prise, et mêlée dans le jeu en apparence, parce qu'on se sert d'un faux mélange par le moyen duquel on met la carte tirée la deuxième ou la troisième sur le jeu, on pose douze cartes sur la table, que l'on range quatre par quatre de front, les unes sous les autres, avec la précaution de mettre dans la première rangée celle qui a été prise, et que l'on ne doit pas perdre de vue. Il faut agir avec beaucoup de vivacité dans l'exécution de ce tour.

Priez une personne de toucher quatre cartes à sa volonté dans ces douze; si, par hasard, celle qui a été tirée se trouve parmi ces quatre premières touchées, dites, en retirant les huit autres : « Puisque vous ne voulez pas de celles-ci, je les ôte. » Quand il ne reste plus que quatre cartes, on n'en fait toucher que deux. Continuez et dites : « Touchez deux cartes dans ces quatre qui restent. » Si la carte en question se

trouve dans les deux qui sont touchées, retirez les deux autres, en disant : « J'enlève donc celles-ci. »

Il n'en reste plus que deux; faites-en toucher une. Si on a choisi la carte tirée, ôtez l'autre en disant : « La dernière carte qui reste doit être celle que Monsieur a tirée. » On la découvre.

Si on touche l'autre carte, dites de même en retirant celle qu'on a touchée : « La dernière qui reste est celle de Monsieur. »

Il en est de même dans tous les cas. Par exemple, si, en premier lieu, on touche quatre cartes dans lesquelles n'est point celle qui a été tirée, dites, en prenant les cartes touchées : « Je retire celles-ci, puisque vous n'en voulez pas. » Si la seconde fois que vous faites toucher quatre cartes, il se trouve parmi elles celle qui a été prise, dites de même, en retirant les autres : « Alors je retire celles-ci. » Vous agissez de même pour les quatre dernières, comme il vient d'être dit.

Quand les circonstances vous forcent à varier dans le retrait des cartes, on est surpris que les spectateurs ne le remarquent pas; mais, quand on réfléchit que l'on mène ce tour vivement, et que l'on en fait toucher tantôt quatre, tantôt deux, tantôt une, on n'est plus étonné que l'attention des assistants soit distraite par ces raisons.

SECTION XI.

Faire changer de place sur une table une carte que l'on montre en la posant.

C'est encore un petit tour que l'on peut faire à table en s'amusant. Tout le mystère existe dans la manière de tenir la carte.

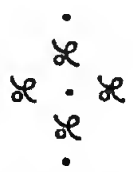
On place sous le jeu un sept et un huit du même genre.

On montre le huit, qui est le premier en dessous, en tenant le jeu comme il faut le tenir pour faire glisser la carte. (*Voyez* le principe.) Vous baissez la main pour prendre ce huit et le poser sur la table.

Mais, au lieu du huit, vous prenez le sept qui est derrière, en faisant glisser celle de devant.

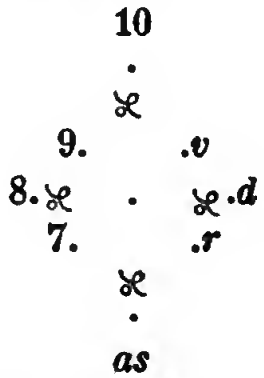
Pour prouver que c'est bien le huit que vous venez de poser, vous ramassez le sept en mettant un doigt à la place où devait être le huitième point; vous le montrez en disant : « Vous voyez que je n'ai point escamoté la carte. » Vous la reposez. Vous mettez encore deux autres cartes que vous prenez sous le jeu, et parmi lesquelles doit se trouver le huit qui était resté. Vous changez doucement ces trois cartes de place en les faisant glisser avec les doigts : en disant : « Ne perdez pas de vue le huit de... » Vous demandez alors où il est. Tous les assistants, ayant pris le sept pour le huit, ont suivi des yeux cette première carte, et l'indiquent comme étant le huit. Vous relevez aussitôt cette carte et la mettez dans le jeu sans la faire voir, en disant : « Vous vous trompez, car le voici. » Et vous le découvrez. Vous présentez le jeu en invitant à s'assurer qu'il n'y a point deux huit de... On ne fait pas voir le sept pour ne pas laisser soupçonner qu'on aurait pu être trompé par le peu de différence qu'il y a entre ces deux cartes. Alors on est très-étonné de voir la carte à côté du lieu où on la croyait. On est d'autant plus persuadé du changement, que vous avez fait voir la carte deux fois en la posant, et que, d'ailleurs, on ne se doute guère du moyen que vous avez de prendre une carte au lieu d'une autre.

marchands les appellent. Les petites marques qui constituent ces dos sont placées de cette manière :



avec des petits points dessus, dessous et dans le milieu. Comme on le voit, cette disposition forme partout des losanges.

Remarquez les quatre premiers losanges qui sont en haut de la carte, en prenant pour le premier des quatre celui qui est à gauche. Adoptez un ordre de points qui soit invariable dans votre mémoire, comme : pique, trèfle, carreau et cœur. Les piques seront pour le premier losange, les trèfles, pour le second en allant vers la droite, et ainsi de suite. Ceci va s'éclaircir par la figure qui suit.



On voit comment il faut indiquer toutes les cartes formant les dix-huitièmes de chaque genre. Un petit point mis à l'endroit où est le mot *as* désigne l'as. Si le point est mis où est la lettre *r*, il indique le roi. Le point où est le *d* annonce la dame ; au *v*, le valet, et les chiffres désignent les cartes qui portent des points de même valeur. Ainsi, les piques seront indiqués chacun par un point qui sera mis sur le premier losange à la place nécessaire pour connaître la carte. Si le

point est au second losange, on saura que la carte est au trèfle. S'il est au troisième losange, ce sera un carreau, etc., et, comme on vient de le voir, la place du point sur le losange indique le nom de la carte. Il ne faut donc qu'un très-petit point sur chaque carte pour les connaître toutes.

Quant aux petits points qui accompagnent les losanges sur ces jeux que j'ai cités, comme ils sont placés régulièrement, ils servent à mieux reconnaître les points que l'on a marqués soi-même, parce que ceux-ci sont hors de ligne avec ceux qui sont propres à la carte. Et ces derniers points servent encore à rendre le point indicateur presqu'impossible à découvrir, même avec le plus scrupuleux examen, pour ceux qui ne connaissent pas le secret, parce que ce point est confondu avec ceux qui sont disséminés sur les cartes.

On peut, à la rigueur, prendre d'autres cartes que celles que j'ai désignées, pourvu que celles qu'on choisirait à la place puissent représenter des losanges dans la disposition des dessins qui seraient sur le dos.

On marquera les cartes aux deux bouts, afin de ne pas se trouver en défaut dans le cas où les cartes seraient retournées.

Ce tour est très-peu connu, et ce qui aide à le rendre incompréhensible, c'est qu'on présente le jeu avec son enveloppe bien fermée, parce qu'on l'a retiré d'avance avec précaution en mouillant les parties collées de l'enveloppe dans laquelle on l'a remis, recollé et rétabli comme il était auparavant, ce qui lui donne l'air d'un jeu qui sort de chez le marchand.

Le petit nombre de prestidigitateurs qui connaissent ce tour, duquel ils font grand cas, se contentent de faire mêler le jeu et de nommer la carte qui est dessus. Cette manière de faire a quelque chose de vide et qui n'a rien de saillant. On peut tirer de ce tour un meilleur parti : par exemple, on peut feindre de le faire au moyen du calcul. Voici comme je l'entends : après avoir donné le jeu à mêler, on en fait faire

trois tas, et on demande sur lequel on désire que la carte soit nommée. Le tas étant indiqué, on lève une carte sur chacun des deux autres, et en regardant ces deux cartes, on paraît compter en soi-même, et d'un ton assuré, en montrant le tas qui a été choisi, on dit : « C'est telle carte qui est ici. » On la retourne pour faire voir qu'on a deviné juste.

On comprend combien les spectateurs se fourvoient, s'ils veulent chercher à se rendre compte des moyens que vous employez pour parvenir à connaître cette carte ; et s'ils cherchent ces moyens dans le calcul, en pensant qu'on a mêlé les cartes, ils sont bientôt déroutés. Du reste, l'intelligence peut suggérer plusieurs manières ingénieuses de présenter ce tour.

On verra par l'expérience qu'il est plus facile qu'on ne pourrait le penser, de distinguer le petit point qui sert à faire connaître les cartes.

SECTION XV.

Les quatre sept inséparables.

Avant de proposer le tour, disposez ainsi votre jeu.

Prenez les quatre sept et mettez-les dessus. Remarquez le premier.

Si vous avez vu que le premier sept est celui de pique, mettez le huit de pique sur les autres. Ces quatre huit étant mis sous le jeu, le huit de pique se trouvera le quatrième en dessous.

Je recommande cet arrangement pour éviter qu'en faisant le tour, un sept et un huit de même série ne se renc ontrent

Prenez les quatre sept sur le jeu et montrez-les en les étalant sur la table, sous prétexte de les faire mieux examiner, mais, dans le fait, pour avoir occasion de mettre votre petit doigt sur trois des huit qui sont dessous, pour être prêt à faire sauter la coupe.

Reprenez les sept et remettez-les sur le jeu. Dites aux spectateurs : « Messieurs, plusieurs personnes, voulant imiter ce tour, font sauter la coupe pour mettre cinq ou six cartes sur les quatre sept ; alors elles mêlent ces fausses cartes en faisant accroire que ce sont les sept qu'elles dispersent ainsi. » En disant ces mots, vous faites sauter la coupe, comme si vous ne vouliez qu'ajouter le geste à vos paroles pour les rendre plus affirmatives. Mais, en le faisant sauter, il faut faire un grand mouvement de haut en bas, pour qu'on ne s'aperçoive pas que vous la faites sauter réellement, et en continuant de parler, dites : « Moi, Messieurs, je ne vous trompe pas, et pour vous le prouver, je reprends ces quatre sept sur le jeu, et je vous les fais voir pour que l'on ne soupçonne pas que je les escamote. Je les mets sur la table pour les distribuer dans le jeu l'un après l'autre. »

Comme, en faisant sauter la coupe, vous avez mis trois huit sur les sept, il n'y a effectivement qu'un sept dans les quatre cartes que vous montrez, et ce sept se trouve le premier en les faisant voir ; comme il est la seule des quatre cartes qui soient entièrement à découvert, et que vous les tenez en forme d'éventail, plusieurs points de chaque huit sont cachés par les coins de chaque carte, de sorte qu'ils ont bien l'apparence de quatre sept, d'autant mieux qu'on en voit un dans son entier. D'ailleurs, les spectateurs en étaient déjà suffisamment persuadés, puisqu'ils vous ont vu mettre ces sept sur le jeu quand vous les avez montrés ostensiblement la première fois, et ils ne doivent pas se douter que vous avez fait réellement sauter la coupe, à cause des précautions que vous avez prises pour prévenir tout soupçon.

Enfin, pour terminer le tour, vous ouvrez le jeu qui est sur la table, comme si vous coupiez ; vous prenez une des quatre cartes qui sont censées les sept, vous la mettez sur ce qui reste du jeu sur la table, et vous laissez tomber dessus quelques-unes des cartes du paquet que vous tenez au-dessus de celui sur lequel vous venez de poser la carte. Vous prenez un

deuxième huit, que vous posez de même que le premier, et sur lequel vous laissez encore tomber des cartes, et ainsi du troisième. Quand vous arrivez à la quatrième carte, qui est le véritable sept, il faut faire en sorte de la mettre parmi les trois autres sept qui sont restés sur le jeu et que vous tenez dans la main comme restant du paquet que vous avez laissé tomber en plusieurs fois sur les prétendus sept. Ce sept étant joint aux trois autres que vous laissez tomber dessus, vous faites couper, et vous montrez que les quatre sept sont réunis au milieu du jeu.

SECTION XVI.

Après avoir mis séparement les quatre as sur la table et les avoir couverts chacun de trois autres cartes, donner à une personne trois de ces quatre paquets à son choix, et faire venir les trois as qu'elle a dans la main dans le tas qui reste, en place des cartes qui avaient été posées sur un seul as.

Ayant retiré les as, séparez le jeu en deux parties avec le petit doigt, comme pour faire sauter la coupe, et faites baiser ces deux parties (*voyez* la section XVI du chapitre Ier). Mettez les as sur l'un des dos du jeu. Prenez-en un et placez-le sur la table, figure en dessous. En le posant, retournez le jeu en baissant un peu la main sous la table, pour qu'on ne voie pas le mouvement. Prenez alors trois cartes sur cette partie du jeu où il n'y a pas d'as, et posez-les l'une après l'autre, en les plaçant de façon à former un carré avec l'as. Le spectateur doit croire que ce sont les quatre as que vous venez de mettre ainsi sur la table.

Mettez sur chacune de ces cartes trois autres cartes prises sur la même partie où vous venez déjà d'en prendre. Quand vous arrivez à la dernière, qui est l'as, retournez le jeu

comme vous avez fait la première fois, ou en expliquant quelque chose aux assistants, en leur disant, par exemple : « Remarquez, messieurs, que les cartes que je mets sur ces as sont des cartes basses ; je veux dire qu'elles sont prises indifféremment sur le jeu. » Dans les gestes qu'on fait en parlant, on trouve facilement le moment de retourner les cartes sans être vu. Quand elles sont retournées, posez les trois as qui sont dessus sur celui qui est sur la table. Dans cet état de choses, on croit naturellement qu'il y a un as sous chaque paquet.

Priez une personne d'indiquer deux tas. Si le paquet aux as ne se trouve pas dans les tas indiqués, retirez-les en disant : « Puisque vous voulez ceux-ci, Monsieur, je vous les laisse. » Vous mettez ces deux paquets ensemble. Vous continuez en disant : « Monsieur, touchez un de ces tas. » Si on ne touche pas les as, vous dites, en plaçant le paquet touché avec les autres : « Puisque vous le voulez aussi, je le mets avec ces deux premiers. »

Si les indications étaient différentes, ce serait la même chose ; car, si dans les deux premiers tas indiqués se trouve celui qui contient les as, vous dites, en prenant les deux autres : « Je retire donc ceux-ci. » Et dans les deux paquets qui restent, si on désigne les as, on retire également l'autre tas. Mais, dans cette dernière circonstance, si on ne choisit pas les as, c'est le cas le plus favorable ; cependant on s'en tire. Quand vous voyez la personne avancer la main pour indiquer le paquet, saisissez le moment pour dire : « Monsieur, c'est pour vous prier de le prendre et de le joindre aux autres ; car moi, je ne dois disposer que de celui que vous ne choisirez pas. » On se sauve au moyen d'une équivoque semblable à celle que l'on emploie dans le tour des douze cartes, et qui échappe à tous les assistants.

La personne qui vous aide à faire le tour, ayant les paquets dans les mains, croit, comme tous les spectateurs, qu'elle tient aussi trois as. Vous approchez du sien le paquet que

vous tenez, vous les faites toucher, en disant que ce contact suffit pour faire sortir les as qu'elle tient et les faire venir dans votre main. Vous lui faites voir vos quatre as, en la priant de s'assurer qu'elle n'en a plus.

ARTICLE II.

TOURS DE CARTES QUE L'ON PEUT EXÉCUTER AU SALON OU AU THÉATRE ET QUI SONT DU RESSORT DE LA PRESTIDIGITATION.

SECTION Ire.

Une carte ayant été prise et mêlée dans un jeu qu'on jette en l'air, la rattraper dans sa main parmi toutes celles qui voltigent.

Vous donnez à prendre une carte que l'on remettra dans le jeu après que la personne qui l'aura prise l'aura vue. Vous ferez un faux mélange, en conservant toujours la carte en dessus. Vous l'enlevez, en donnant le jeu à mêler à un des spectateurs, auquel vous recommanderez de le jeter en l'air; et quand les cartes retombent, vous donnez un coup de main à travers cette pluie, comme si vous vouliez en attraper une. Vous montrez celle que vous avez enlevée et que vous aurez soin de ramener au bout des doigts dans le mouvement que vous faites pour feindre de la rattraper.

Voilà un bien petit tour, et cependant vous voyez qu'il faut employer plusieurs principes. Il faut faire sauter la coupe, enlever la carte et faire un faux mélange.

Digitized by Google

SECTION II.

Faire passer dans un chapeau une carte qu'on aura fait prendre et mêler dans le jeu.

Ce petit tour ressemble beaucoup au précédent. Vous opérez de même jusqu'à l'enlèvement de la carte inclusivement. Mais, au lieu de faire jeter le jeu en l'air pour rattraper la carte, vous empruntez un chapeau. Pour ne pas paraître gêné, vous prenez le chapeau de la main qui est libre et le reprenez de suite de l'autre main en y jetant la carte que vous avez enlevée. Vous le changez encore de main, en invitant la personne qui tient le jeu de le mettre sous le chapeau et tout contre. Vous donnez un coup de doigt sur le jeu, en disant que ce coup a la vertu de faire sortir la carte et de la faire entrer dans le chapeau. Vous faites voir qu'elle est arrivée.

Nota. — Que l'on ne croie pas que les différents changements de mains, que j'ai recommandés pour prendre le chapeau, soient inutiles; on verra, au contraire, qu'ils sont indispensables pour ne pas paraître gauche dans ses mouvements. On sentira, par la pratique, que le geste entre pour beaucoup dans l'art de faire des tours.

SECTION III.

Plusieurs personnes ayant pris chacune une carte qu'elles auront remise sur le jeu, faire disparaître toutes ces cartes et les faire venir au nombre qu'on voudra, l'une après l'autre.

Faites prendre une carte à autant de personnes que vous voudrez. Après la dernière prise, faites baiser les cartes, mais de façon à ce qu'une des parties du jeu soit plus forte que

l'autre, c'est-à-dire qu'il y ait plus de cartes retournées d'un côté que de l'autre. Faites mettre toutes les cartes prises sur la partie la moins forte. A chacune que l'on posera, vous ferez craquer le jeu en le tenant par les deux bouts, avec le pouce par le bas et les deux grands doigts par le haut, et serrant un peu fort, vous levez vivement la main. Les cartes s'échappent de force, et étant maintenues au milieu par le pouce de la main qui tient le jeu sur lequel il appuie, ces cartes font ressort et causent un bruit assez distinct à l'oreille.

A chaque craquement, vous dites à la personne qui vient de poser sa carte : « Monsieur, elle n'est plus dessus ; je vais vous le prouver tout-à-l'heure. »

Quand toutes les cartes sont placées les unes sur les autres, vous retournez le jeu, vous avez en dessus le côté qui contient le plus de cartes. Demandez à la dernière personne qui a posé la sienne à quel nombre elle veut qu'elle vienne. Vous comptez en prenant des cartes que vous jetez sur la table. Lorsque le nombre demandé est arrivé, faites nommer et donnez une carte prise sur le même côté que les précédentes. Mais la personne vous dit que ce n'est pas sa carte. Vous répondez alors : « Ah ! pardon, Monsieur, j'ai oublié de vous prier de souffler : la carte ne viendra pas sans cela. » Vous étendez brusquement le bras en retournant le jeu ; on souffle, et vous donnez la carte.

Ce mouvement du bras doit se faire chaque fois que l'on est obligé de retourner le jeu, parce qu'il empêche de voir celui de la main. Il est, du reste, motivé par la question que vous adressez aux personnes, soit en disant : « Monsieur, à quel nombre voulez-vous votre carte? » ou : « Nommez votre carte ; soufflez, Monsieur, etc. » Vous opérez toujours de même jusqu'à la dernière.

SECTION IV.

Les quatre as inséparables.

Vous mettez les quatre as sur la table, en priant une personne de les prendre. Dans le temps qu'elle les relève, vous enlevez secrètement trois cartes sur le jeu et vous posez celui-ci sur la table. Vous faites mettre les as sur ce jeu, que vous ramassez de suite en y ajoutant les trois cartes que vous avez dans la main. Mais, dans le moment, et comme par réflexion, vous prenez quatre cartes sur le jeu et laissez voir sans affectation celle de dessous, qui est le seul as qui soit dans les quatre cartes. Vous dites : « Comme il faut que je mêle ces quatre as dans le jeu, et qu'on pourrait croire que je ne fais pas ce mélange bien consciencieusement, voici comme je vais les disperser. » Vous mettez les quatre cartes sur la table, ainsi que le jeu, que vous coupez en enlevant une forte partie des cartes. Vous en prenez une des quatre, qu'on croit toujours être des as. Vous mettez cette carte sur le tas resté sur la table, et vous laissez tomber dessus quelques-unes des cartes que vous avez dans la main. Vous en posez une deuxième, sur laquelle vous laissez encore tomber des cartes, et de même pour les deux autres, ayant soin de mettre la quatrième, qui est l'as, parmi les trois autres as qui étaient restés sur le jeu, et que vous aviez toujours dans la main.

De cette manière, personne ne doute que ces as ne soient pas bien séparés.

Vous faites couper, et après avoir mis les deux paquets l'un sur l'autre, vous faites sauter la coupe pour que les as viennent dessus. En posant le jeu sur la table, vous dites que vous pouvez réunir ces quatre as par la seule puissance de votre volonté et les rassembler dans l'endroit du jeu que

l'on voudra, savoir : dans le milieu, dessous, dessus, comme on le désirera.

Si on dit dessus, comme il arrive souvent, et qu'ils y sont déjà, on les donne. Si on les demande dessous, voici comment il faut procéder : Pour mettre ces as dessous, il faut faire sauter la coupe, et pour mettre le petit doigt en place, il faut un motif plausible. Alors vous prenez le jeu, et feignant d'avoir entendu *dessus*, vous dites : « Puisque vous les voulez dessus, Madame, je vais vous les donner. » En disant ces mots, vous écartez les as comme si vous vouliez les prendre, et vous mettez le petit doigt dessous. Vous vous attendez bien que l'on va réclamer et vous dire que c'est dessous qu'on les veut. Mais vous avez déjà fait sauter la coupe, et vous dites : « Dessous? cela m'est égal. » Vous les montrez en les retirant l'un après l'autre. Si on les demande dans le milieu, vous prenez de même le jeu et vous l'écartez en disant : « Je ne dis pas qu'ils vont se trouver précisément dans le milieu. » Ce mouvement, qui semble n'être qu'indicatif, vous a servi à mettre le petit doigt dans ce milieu ; vous faites sauter la coupe, et vous montrez les as où on les a demandés.

Quand on s'est rendu familier avec tous les principes applicables aux cartes, on peut rendre ce tour très-étonnant par la variété que l'on peut mettre dans le placement des as que l'on propose de faire trouver dans la situation du jeu que l'on voudra.

Il m'est arrivé que l'on m'en demandait, l'un, la troisième carte en dessous ; un autre, la cinquième en dessus ; un troisième, dans le milieu, et le dernier, la première carte sur le jeu.

Dans un cas semblable, il faut feindre de n'avoir pas bien compris, et dans le temps qu'on vous répète la même demande, on fait agir les doigts en conséquence, en ayant l'air de s'amuser avec les cartes sans y faire attention.

SECTION V.

La multiplication des cartes dans les mains d'une personne.

Effet du tour. — On invite une personne à prendre sur le jeu un paquet de cartes, au hasard, et par l'appréciation du poids des cartes qui restent dans la main, on devine combien on en a pris. On fait compter les cartes prises, pour vérifier l'estimation qu'on a faite de la quantité. Ensuite on fait ramasser ces cartes, que l'on fait tenir entre les deux mains, et on en fait augmenter le nombre selon le désir de la personne qui tient les cartes.

Explication. — Vous comptez secrètement sur le jeu un certain nombre de cartes; supposons onze. Vous mettez le petit doigt dessous. En présentant le jeu à une personne, on la prie de prendre autant de cartes qu'elle voudra. On pousse un peu avec le pouce les onze cartes qui sont dessus, ce qui les met en prise et qui fait qu'on les enlève naturellement. Vous affectez de soupeser le reste des cartes que vous avez dans la main, et vous annoncez que l'on en a pris onze. Pendant qu'on les compte, vous mettez quatre cartes dans votre main, que vous prenez sur le tas qui vous reste. Quand on a fini de compter, vous dites, en mettant les cartes cachées dans votre main sur les onze qui sont étalées sur la table, et comme pour les repousser : « Madame, ramassez toutes ces cartes et enfermez-les dans vos deux mains. » Vous lui demandez combien elle veut que vous lui en fassiez passer de plus, mais en l'avertissant qu'il ne faut en demander qu'une petite quantité, comme trois, quatre, par exemple. La personne à qui on s'adresse, en entendant prononcer ces deux nombres, s'y arrête presque toujours, et choisit ordinairement le plus fort, qui est quatre. Alors, faisant craquer le jeu en appuyant sur un des coins avec le pouce, vous

dites : « Madame, je vous les envoie; comptez, vous en trouverez quinze. »

Si, je suppose, elle ne demandait que trois cartes, vous lui diriez : « Madame, donnez-m'en une, afin qu'elle enseigne le chemin aux trois autres avec lesquelles je la renverrai. »

Quand on a compté et trouvé les quinze cartes, glissez-en encore quatre de la même manière, en disant : « Madame, remettez-les dans vos mains; en voici encore quatre (vous les prenez sur le jeu) que je tiens, et je vais vous les envoyer par la même voie. » Vous remettez ces quatre cartes dans le jeu, que vous faites craquer comme la première fois, en disant : « Comptez, Madame, vous en trouverez dix-neuf. »

Ce tour, bien exécuté, fait beaucoup d'effet. S'il arrive, ce qui est rare, que l'on ne demande que deux cartes, vous dites : « Deux cartes? c'est peu. » Et, vous adressant à une seconde personne, vous ajoutez : « Monsieur, en voulez-vous deux aussi? Cela ne coûtera pas davantage ! » On répond naturellement : « Oui. » Ce qui complète les quatre cartes que l'on trouve en plus.

Songez que, pour tous les tours, il faut chercher les moyens de prévenir toutes les circonstances embarrassantes; on les trouve avec un peu d'imagination; mais quand ces cas se présentent fortuitement, il faut de la présence d'esprit.

SECTION VI.

Tour d'as escamotés sous la main d'une personne, suivi de la multiplication.

Ce tour de cartes est un des plus brillants que l'on puisse exécuter, soit au théâtre, soit dans une séance donnée dans un salon. C'était le triomphe de Conus père; le parti qu'il en tirait était prodigieux. Je vais l'expliquer de mon mieux, et je crois pouvoir assurer que je n'en omettrai aucune circonstance.

Digitized by Google

Vous invitez un des spectateurs à venir auprès de vous, à votre table. Vous le placez à droite ou à gauche, cela dépend de la main dont vous êtes le plus adroit. S'il vous est plus commode de tenir le jeu de la main droite, priez votre homme de se mettre à votre gauche. Si, au contraire, vous tenez le jeu de la main gauche, il se mettra à votre droite.

Vous prenez les quatre as et les mettez sur la table en les lui montrant. Mais, tout en parlant, vous remettez ces as sur le jeu, que vous faites un peu jouer avec les doigts, dans le but d'inspirer quelques soupçons à votre voisin. Vous remettez les as sur la table, les figures en dessous, en invitant votre partenaire à mettre la main dessus. Vous lui dites : « Monsieur, je prétends escamoter ces as sous votre main ; vous êtes bien sûr de les avoir ? » L'homme, qui se méfie de votre adresse, et qui n'a pas vu les as quand, les reprenant sur le jeu, vous les posez une seconde fois sur la table, répond franchement qu'il n'en est pas certain. Alors vous lui reprochez de se méfier de vous, en l'assurant que vous êtes incapable de le tromper ; et, ramassant les as, vous ajoutez, en les lui faisant voir : « Tenez, vous voyez bien que vous les aviez. » Vous remettez encore ces as sur le jeu en continuant de parler, en disant, par exemple : « Ce n'est pas bien, Monsieur, de me soupçonner de mauvaise foi. » Ici, vous faites faire encore un mouvement aux cartes, et vous replacez les as sur la table, en l'invitant de nouveau à mettre la main dessus, et en lui disant : « Cette fois, vous êtes certain que les as sont bien sous vos mains. » S'il n'osait plus vous dire qu'il en doute, et qu'il réponde obligeamment qu'il le croit, alors vous lui dites : « A la bonne heure ! maintenant, vous en êtes tellement persuadé, que vous gageriez que vous les tenez ? » L'homme, qui craint que vous ne lui proposiez un pari, se hâte de répondre qu'il ne gagerait pas. Vous répliquez : « Mais vous n'êtes donc pas encore persuadé ? Que faut-il faire pour vous convaincre ? »

Tout en parlant, vous mettez le petit doigt sous la pre-

mière carte du jeu. Vous reprenez les as et vous les faites voir, en disant : « Vous voyez, Monsieur, que je ne vous trompais pas. »

Vous remettez toujours les as sur le jeu, mais, cette fois, en les reprenant, vous les enlevez avec la carte sous laquelle vous avez mis le petit doigt ; et en même temps que vous prenez ces cinq cartes, vous dites : « Vous voyez bien, Monsieur, que je prends franchement ces as sur le jeu, et que je ne fais aucun mouvement qui puisse faire soupçonner que je les escamote. » Et en parlant ainsi, vous gesticulez de la main dans le dessein de lui laisser voir la carte de dessous. Vous remettez encore ces cartes sur le jeu, et les reprenant, en continuant de parler, vous dites : « Vous voyez que je mets bien posément ces as sur la table l'un après l'autre, que je n'ai pas pu les changer, et qu'ils sont bien ici. » Comme votre homme vient d'apercevoir par-dessous une carte qui n'était pas un as, il en conclut naturellement qu'ils sont tous changés et qu'il n'y en a pas sur la table. Et quand vous lui demandez encore si, cette fois, il est sûr de les avoir, il est certain qu'il répondra qu'il en doute plus que jamais, et qu'il croit, au contraire, qu'il n'y en a pas du tout. Vous relevez les as et les lui montrez, en vous plaignant de son obstination. Vous les reposez sur la table, toujours les figures en dessous, et pendant que vous lui reprochez son incrédulité, vous prenez adroitement cinq cartes sur le jeu et les placez dans votre main.

Vous posez le jeu à côté des as, et en ramassant ceux-ci, vous posez dessus les cinq cartes que vous aviez dans la main. Vous égalisez bien ces cartes, et en les mettant doucement sur le jeu, vous demandez à votre homme où il croit que sont les as. Cette fois, il répondra qu'ils sont sur le jeu, car vous n'y avez plus touché ; de plus, il vous les a vu prendre et les placer simplement sur le jeu ; il croira sincèrement qu'ils y sont bien. Alors vous prenez quatre cartes, que vous posez l'une après l'autre sur la table, et vous lui faites mettre la

main dessus. Vous n'oublierez pas de lui faire voir la cinquième carte, pour lui faire observer qu'il n'y a plus d'as ; et pour mieux le convaincre, vous prenez le jeu, et en l'étalant devant ses yeux avec vos deux mains, vous lui faites passer en revue toutes les cartes, mais avec la précaution de ne pas laisser apercevoir les as qui sont dessus. Pour cela, il suffit de prendre en paquet les six ou sept premières cartes et de ne pas les écarter en étalant les autres.

On se souvient que, comme on avait mis cinq cartes sur les as, il doit en rester une sur le jeu.

Vous prenez cette carte par un coin, avec l'index et le pouce, et, par un mouvement calculé, vous la laissez apercevoir par les spectateurs et par la personne qui est à côté de vous. En vous adressant à cette personne et en touchant sa main avec la carte que vous tenez, vous lui dites : « Monsieur, c'est sous votre main que je vais escamoter ces as, et non pas en les prenant sur le jeu. » En prononçant ces derniers mots, vous mettez la carte sur le jeu, comme pour mieux affirmer, et vous la faites filer selon le deuxième moyen, en ramenant la main pour continuer le tour. Vous touchez et vous découvrez l'as.

Ici, vous faites un faux mélange pour avoir occasion de glisser en dessous la fausse carte qui est restée en dessus. Je dis fausse carte, parce que ce n'est pas un as. Vous donnez encore deux as, que vous n'avez qu'à prendre simplement sur le jeu. Mais, au quatrième, vous mettez une carte fausse dessus, toujours au moyen d'un faux mélange. Vous prenez cette carte que vous laissez voir sans affectation. Vous dites : « Voilà déjà trois as, il nous en faut encore un. Voyons celui qui manque. » En disant ces quatre derniers mots, vous remettez sur le jeu la carte que vous tenez, comme pour être plus libre de votre main pour écarter du bout des doigts les trois as qui sont sur la table, afin de connaître celui qu'il faut encore. En reprenant la carte, vous la filez, c'est-à-dire que vous prenez la deuxième au lieu de la première, et vous terminez le tour.

On se sert de la feinte de la fausse carte dans cette dernière opération, pour bien persuader aux spectateurs que toutes les cartes qu'on a prises étaient étrangères aux as.

La manière de filer la carte, dont on fait usage dans ce tour, est si légère, que la personne qui est auprès de vous ne s'en aperçoit pas, quoiqu'elle ait les yeux fixés sur vos mains. Mais il ne faut pas mettre de précipitation : un mouvement lent trompe plus qu'un mouvement brusque, n'oubliez pas cela.

Il faut avoir vu exécuter ce tour pour s'en faire une juste idée. Du reste, il en est de même de tous. La description vous donne la manière de les conduire, mais elle ne peut pas vous en présenter l'effet.

Multiplication des as. — Suite du précédent.

Ce tour se joint toujours à celui que je viens de décrire.

Une table, dont je vais indiquer la position, et dont nous aurons toujours besoin dans la dernière partie où je traite des tours divers, est ici nécessaire.

Cette table, fort simple, doit être élevée jusqu'à la hauteur du creux de l'estomac.

Au lieu d'un tiroir, on place dans toute sa longueur une tablette qui entre à coulisse, par ses bouts, dans des traverses à rainures fixées à la table. On met dessus un coussin garni dans son étendue, pour neutraliser le bruit que feraient en tombant des corps lourds et sonores.

Quand, par occasion, on improvise une séance, on peut prendre la première table venue ; on en ôte le tiroir, et avec deux pointes, on attache par les bouts une planche mince sur les traverses qui supportaient le tiroir. On exhausse la table en mettant sous les quatre pieds des cales d'une épaisseur convenable.

Cette table, comme on le verra par la suite, offre des avantages immenses. La tablette dont je viens de parler sert à mettre les objets dont on a besoin et qui doivent rester ca-

chés aux yeux des spectateurs, comme je l'ai déjà dit. Les prestidigitateurs lui ont donné le nom de *servante*.

C'est encore ici le lieu de donner un conseil important, et j'en saisis l'opportunité.

Il y a plusieurs tours pour lesquels on se sert de cartes préparées d'une manière particulière, et sur lesquelles on est obligé d'apposer différents points. Cela est surtout nécessaire pour le tour dont nous allons nous occuper tout-à-l'heure.

Dans ce tour, on a besoin d'une grande quantité d'as, et, pour deux raisons, on doit les faire soi-même. La première, c'est qu'il serait difficile ou dispendieux de s'en procurer un grand nombre ; la seconde, c'est que les cartes ordinaires ne seraient pas aussi commodes, à cause de leur épaisseur, parce qu'il faut en tenir le plus possible dans sa main. Voici ce qu'il faut faire :

On fait graver à jour, sur des feuilles de cuivre très-minces, les quatre points des cartes.

D'une part, on détrempera du vermillon dans de l'eau gommée, que l'on étendra sur un morceau de verre ou de faïence, et on laissera sécher.

D'autre part, on détrempera de même du noir de fumée ou du noir d'ivoire bien broyé, dans de l'eau gommée, et on le mettra aussi sur du verre ou de la faïence.

Pour s'en servir, on prendra un gros pinceau de soie de porc, qui doit être rude et plat du bout. On en fabrique de cette sorte pour vignettes, lettres ou chiffres.

Après avoir humecté légèrement ce pinceau avec de l'eau, on le frottera sur la couleur, et de là sur le patron que l'on aura appliqué sur le papier ou carton.

Si on n'a pas de gravures à jour sur cuivre, on peut y suppléer en calquant les points sur du papier verni, que l'on découpe proprement.

On prendra une feuille de papier à dessin, qui est plus mince que la carte, mais suffisamment épais ; on tracera légèrement dessus, avec un crayon de mine de plomb, autant

de dimensions de cartes que l'on pourra, et on appliquera un point au milieu de chacune. Sur une feuille de papier de dix centimes, j'ai fait quarante et quelques as. La feuille était du format dit grand-raisin. Quand les points sont bien secs, on étend la feuille sur une table de marbre très-propre. On promène sur cette feuille un morceau de savon blanc, et on la lisse en la frottant fortement avec une pierre de silex que les cartiers appellent polissoir. A défaut de cet outil, on peut se servir d'une bouteille ou de quelque corps dur et poli. Ensuite on découpe.

Il se présente ici un embarras : c'est la difficulté de se procurer des as de trèfle, dont on ne peut pas toujours se passer. Pour obtenir cet as, il n'y a pas d'autre moyen que de le faire graver sur cuivre en relief. Car, comment imiter autrement sa couronne? La gravure à jour ne pourra jamais la représenter qu'imparfaitement, et ne passera que dans de rares circonstances. J'engage donc les amateurs zélés de faire graver cet as, qui est indispensable dans plusieurs beaux tours pour lesquels il faut préparer des cartes soi-même.

Dans ce tour que je vais décrire, on n'a pas absolument besoin de cet as, car on ne peut guère faire attention à son absence dans une aussi grande quantité qu'il en faut.

Je passe à la description.

Ayant fini le tour précédent, vous ramassez les quatre as restés sur la table, et vous les mettez sur le jeu. Vous faites un faux mélange, et vous dites à la personne qui est toujours restée à côté de vous : « Monsieur, combien voulez-vous que je vous donne d'as?

En lui faisant cette question, vous laissez tomber naturellement le bras droit (car je suppose que vous tenez le jeu de la main gauche), et la main se trouve juste à portée d'un fort paquet d'as que vous aviez disposé sur la tablette dont nous avons parlé, et que vous avez posé sur un de ses côtés, en l'appuyant contre un objet quelconque. Placé de cette façon, le paquet est plus en prise. Quand la main s'en est emparée,

vous le joignez au jeu, comme si vous vous vouliez ajuster les cartes. Vous avez soin de bien envelopper ce tas de toute la main, afin qu'on ne s'aperçoive pas de son épaisseur.

Ce Monsieur à qui vous adressez la question vous répondra, je suppose : « J'en veux six. » Alors vous lui dites : « Mais vous savez bien qu'il n'y a que quatre as dans le jeu. » S'il en demande, d'après votre observation, deux ou trois, continuez en disant : « Mais, non. Vous en avez demandé six, je vais vous en donner six. Je puis même vous en donner davantage. » Et vous prenez des as sur le tas, l'un après l'autre, et les jetez sur la table et toujours en disant : « Tenez, Monsieur, tenez, puisque vous aimez les as, en voici. » Et vous continuez ainsi jusqu'à ce que vous en ayez jeté quinze ou vingt. Alors, par un adroit coup de main, vous mettez tout le reste du paquet d'as dans votre main droite, en jetant le surplus sur la table. Vous fourrez légèrement ce paquet dans le gilet de la personne, en vous aidant de l'autre main pour écarter le gilet. Le mouvement que vous faites pour mettre ces cartes doit être semblable à celui que vous feriez pour pincer l'étoffe.

En même temps que vous placez les as, vous en retirez une partie en les écartant avec les doigts et les laissant tomber. Vous rentrez la main dans le gilet et en plusieurs fois, pour prendre une partie des as que vous y avez laissés, continuant cette manœuvre jusqu'à ce que vous les ayez pris tous.

Durant cette opération, vous dites : « Vous voyez, Monsieur, que, quand je n'ai point d'as, je sais où en trouver. »

Cette scène est d'un effet très-plaisant quand elle est bien exécutée.

Digitized by Google

SECTION VII.

Mettre les quatre as sous un chapeau et les quatre rois sur le jeu qu'on tient dans la main, faire venir ces quatre as sur le jeu, en place des rois, et trouver ces derniers sous le chapeau où étaient les as; ensuite faire revenir les as sous le chapeau et les rois sur le jeu, comme ils étaient auparavant.

Ce tour est aussi facile à faire qu'il est joli.

Il faut avoir quatre rois derrière lesquels on aura imprimé un point pareil à celui que le roi porte, de sorte que ces quatre cartes paraissent rois d'un côté et as de l'autre.

C'est le cas de se servir des patrons dont j'ai parlé précédemment.

Si on n'avait pas de timbre pour l'as de trèfle, voici comme on pourra y suppléer.

Vous dédoublerez un roi et un as de ce point. Pour bien réussir dans cette opération, il faudra préalablement faire un peu humecter ces deux cartes, en les mettant pendant une heure à la cave, et posées sur la terre. Lorsqu'elles sont dédoublées, vous les collez dos à dos et vous les mettez sous presse.

Disons ici en passant, et une fois pour toutes, que quand, dans des préparations de cartes, vous aurez besoin de coller, la colle qui convient dans ce cas doit être composée de moitié farine de froment et moitié amidon.

Quand voudrez faire ce tour, voici comment il faudra disposer d'avance votre jeu :

Vous mettrez dessus les quatre as véritables, et vous disperserez dans l'intérieur les cartes préparées, de façon que le côté des as soit en vue. Vous ouvrez le jeu pour y chercher les faux as et en même temps les vrais rois. Vous posez ces huit cartes sur la table.

Vous saisirez le moment pour faire baiser les cartes par moitié. Vous n'oublierez pas qu'alors les vrais as que vous aviez mis d'abord sur le jeu sont maintenant sur la partie de dessous. Cela fait, vous mettez, en présence des assistants, les quatre rois sur la partie de dessus, et vous posez le jeu sur la table.

Vous empruntez un chapeau, et le tenant d'une main, vous prenez de l'autre les quatre faux as qui étaient restés sur la table. Vous les couvrez du chapeau, en les retournant.

Alors vous dites : « Messieurs, les as que je viens de mettre sous ce chapeau vont venir sur le jeu où vous voyez que sont les rois (on les montre), et ceux-ci vont en prendre la place sous le chapeau. » Vous mettez la main sous la table, en retournant le jeu, et, de l'autre main, vous donnez un coup de doigt sur le chapeau, comme si cela était nécessaire pour opérer cette interversion. Vous faites voir les as sur le jeu, et, en levant le chapeau, vous montrez les rois. Vous les prenez, en disant : « Remarquez, Messieurs, que je remets ces rois sous le chapeau (vous les retournez en les couvrant). Comme magicien, mon pouvoir est supérieur à celui des rois, et, en vertu de ce pouvoir, j'ordonne à ceux-ci de revenir sur le jeu, et aux as de retourner sous le chapeau.

Vous faites les mêmes mouvements qu'au premier changement, pour avoir occasion de renverser le jeu dans votre main, que vous remettez sous la table.

Le tour étant fini, vous ferez sauter quelques cartes de dessus par dessous, pour avoir un côté du jeu qui montre les figures, et vous ramassez les as, que vous joignez au jeu en les mettant sur les figures. Si vous négligiez cette précaution, on trouverait étrange de vous voir placer ces as à l'envers sur le dos du jeu. Ce serait une gaucherie qui pourrait inspirer des soupçons.

SECTION VIII.

Une carte ayant été pensée, en mettre trois des premières venues sur la table, et faire changer celle des trois qu'on choisira en la carte pensée.

Ce tour est un des plus brillants et des plus étonnants que l'on puisse exécuter avec les cartes. J'ai toujours remarqué que ces tours de cartes pensées, qui sont du ressort de la prestidigitation, sont ceux qui frappent le plus. Mais aussi cela dépend beaucoup de la manière de faire penser. Celle que donne Decremps est réellement trop naïve. Il conseille d'écarter le jeu sous les yeux d'une personne, en mettant au beau milieu et bien en évidence une carte marquante, telle qu'un roi ou une dame. Alors il faut s'adresser à des personnes bien simples pour qu'elles ne devinent pas l'intention du prestidigitateur.

Voici la méthode que j'emploie. On met sous le jeu la carte qu'on veut faire penser, on fait sauter la coupe en laissant le petit doigt sous la carte qui est au milieu. Si le jeu est dans votre main gauche, vous mettez le bout du grand doigt de la droite entre les deux parties, en haut, et avec l'index de la même main, vous attirez le bout du jeu. En commençant par sa partie inférieure, vous laissez échapper les cartes les unes après les autres, en arrêtant l'espace d'un clin-d'œil à la carte que vous voulez faire penser, qui est toujours maintenue par le grand doigt de la main droite, et ce grand doigt achève de laisser échapper les cartes de la partie supérieure.

De cette manière, les cartes, passant vivement sous les yeux de la personne, ne peuvent être aperçues que confusément, à l'exception de celle sur laquelle vous vous arrêtez un léger instant, et qui seule peut frapper la vue. Enfin, pour

résumer ce que je viens d'expliquer, figurez-vous que vous tenez le jeu comme pour faire sauter la coupe, et que tenant la partie supérieure avec le pouce par le bout d'en bas, et les autres doigts par le bout d'en haut, vous tiriez vers vous le bout supérieur que vous maintenez avec les doigts. Si vous présentez ainsi le jeu à une personne, elle verra bien la tête de la carte qui est sous le paquet supérieur, puisque le jeu est ouvert par ce bout ; toute la différence, c'est que vous n'aurez pas laissé glisser les cartes, chose indispensable pour qu'on ne pense pas que vous aviez l'intention de n'en montrer qu'une, ce qui serait de la dernière maladresse. Maintenant occupons-nous du tour.

Ayant disposé une carte pour faire penser, comme je viens de le dire, vous vous approchez d'une personne, en lui disant : « Madame, voulez-vous, s'il vous plaît, prendre une carte.... ou la penser, c'est égal. » En disant cela, vous lui mettez les cartes sous les yeux, et elle a dû penser celle que vous lui avez laissé entrevoir.

Supposons que ce soit la dame de carreau. En retournant à votre table, vous faites sauter la coupe, et sous la carte pensée, qui est alors dessous, vous mettez trois cartes indifférentes. Cette carte pensée se trouve donc la quatrième en dessous.

Montrez la première de ces cartes en disant : « Celle-ci, Madame, n'est pas celle que vous avez pensée ? » On répond non, et vous la posez sur la table. Vous faites voir la deuxième, et vous la mettez aussi sur la table. Vous montrez enfin la troisième, et la personne qui a pensé la carte dit toujours que ce n'est pas la sienne. Mais, cette fois, vous la faites glisser pour prendre la seconde en dessous, qui est la carte pensée. Vous la mettez au milieu des deux autres, et vous adressant à la même personne, vous dites : « Madame, la carte que vous avez pensée n'est pas dans ces trois qui sont sur la table ? » Cette personne ayant répondu qu'elle n'y est pas, vous lui demandez laquelle des trois elle veut qui devienne sa carte ;

et comme, ordinairement, elle est éloignée de vous, elle indique presque toujours celle du milieu, parce qu'elle est plus facile à désigner. Dans ce cas, comme c'est la carte pensée qui est à cette place, vous dites : « Vous ne voulez pas que ce soit celle du coin, ni celle-ci (vous les retournez) ? nommez votre carte ? » On répondra : « La dame de carreau. » Vous la retournez et la faites voir.

Si, par hasard, on indiquait une carte des coins, on met dessus celle qui a été pensée, et sur celle-là l'autre carte. On prend ces trois cartes ensemble, et on donne dessus un petit coup de doigt, car il faut faire quelque chose. On remettra sur la table les cartes dans le même ordre ; mais on fait glisser la carte pour mettre celle qui a été pensée à la place de celle qui a été désignée, et qui passe pour la même. Alors rien n'est changé dans le tour, qui se termine comme dans le premier cas où on aurait indiqué la carte du milieu.

Il est tout naturel que le lecteur fasse ici une objection. Il se dira : Mais si on n'avait pas pensé la dame de carreau.

Je saisis cette occasion pour donner une idée de la manière de se tirer d'affaire dans le cas où on serait contrarié dans l'exécution d'un tour. Dans celui que je viens de décrire, il peut très-bien arriver une circonstance fort embarrassante pour qui ne saurait pas y remédier.

Je suppose que la personne à qui vous vous êtes adressé ait pensé une autre carte que la dame de carreau ; que même, ayant pensé cette carte, il lui vienne après coup l'idée de changer, et quand vous lui faites nommer sa carte, que vous croyez bien être la dame de carreau, elle nomme, par exemple, le huit de pique. Il ne faudrait pas se déconcerter, et même, dans cette conjecture, le tour peut devenir encore plus frappant que dans le premier cas.

Lorsque la personne vous aura nommé le huit de pique, après avoir indiqué la place où elle veut qu'il se trouve, et que, comme précédemment, vous aurez retourné les deux autres en faisant la même question : « Vous ne voulez pas

que ce soit celle-ci ni celle-là ? » dites, avec l'aplomb de quelqu'un sûr de son fait : « Madame, le huit de pique que vous avez pensé est ici comme vous l'avez désiré. Vous voyez qu'il n'est pas dans le jeu. » En disant ces dernières paroles, vous allez vers la personne en ouvrant le jeu et en feuilletant les cartes, comme pour faire voir que celle qui a été pensée n'y est plus; mais, d'un coup-d'œil, il est facile de voir celle qu'on vient de nommer. On la met vite en dessous, ce qui fait qu'elle se trouverait sur le jeu si on le retournait.

Cette opération doit se faire en un moment, et quand vous êtes arrivé auprès de la personne, vous continuez de feuilleter pour lui faire passer toutes les cartes en revue, avec la précaution de ne pas aller jusqu'à la dernière, qui est le huit de pique. La persoune ne le voyant pas, commence à croire, ainsi que le reste des spectateurs, que sa carte est sur la table. Vous aliez prendre cette carte, et en la montrant, vous dites : « Vous voyez, Madame, que c'est bien la vôtre, je ne me trompe jamais en faisant ce tour.» En parlant ainsi, vous marchez vers votre table en faisant filer la carte, que vous poserez dessus. Alors le huit de pique est sur la table, et la dame de carreau est sur le jeu. La personne ne manquera pas de vous dire : « Mais, Monsieur, ce n'est pas ma carte que vous m'avez montrée. » Vous répliquez : « Comment, ce n'est pas votre carte, Madame? Quelle est donc celle que vous avez vue ? » Elle répondra : « Vous m'avez fait voir la dame de carreau. » Vous rispostez en disant : « Je suis bien fâché, Madame, d'être obligé de vous dire que vous vous trompez. Vous ne pouvez pas avoir vu la dame de carreau, puisque Monsieur l'avait dans son gilet depuis le commencement de la séance. »

Pendant la petite contestation que vous venez d'avoir, vous avez eu le temps d'enlever la dame de carreau, et l'ayant tirée du gilet, vous la montrez à tous les spectateurs. Vous allez relever le huit de pique, que vous faites également voir, en disant : « Vous voyez que la carte que Madame a pensée est bien où on a voulu qu'elle fût. »

On croit généralement que vous avez feint de manquer le tour pour le rendre plus surprenant. On le termine ainsi à la satisfaction des assistants.

SECTION IX.

Une carte ayant été pensée, la faire trouver dans l'un de trois paquets qu'on choisira.

Vous invitez une personne à penser une carte à sa volonté. Vous faites trois tas sur la table avec le jeu. Vous demandez dans lequel de ces tas on veut que la carte pensée se trouve. Le tas étant indiqué, vous dites : « Monsieur, nommez votre carte; elle est dans le paquet qu'on vient de désigner. » La carte étant nommée, vous prenez les deux tas qui n'ont pas été choisis, vous les réunissez, et vous laissez l'autre sur la table. Vous dites : « Messieurs, je vais vous faire voir que la carte pensée n'est pas dans les deux tas que je viens de retirer. » Et vous les feuilletez en allant vers la personne qui a pensé la carte.

Si, en feuilletant jusqu'à la fin (ce qui est l'affaire de deux secondes) vous n'avez pas vu la carte, vous en faites remarquer l'absence à cette personne, et vous allez chercher l'autre tas, en laissant sur la table ceux que vous aviez dans les mains; vous faites voir que la carte pensée se trouve dans le tas voulu.

Dans ce premier cas, vous recommencez le tour, en disant : « Messieurs, on pourrait croire que j'ai été servi par la hasard ; mais, pour vous prouver que l'on se tromperait, je vais faire encore une fois le tour, et je vous assure qu'il en sera de même qu'à la première. — Madame, pensez une carte : » Ayant séparé le jeu en trois paquets, vous invitez de désigner celui où on veut que la carte pensée se trouve. Le tas étant indiqué, vous faites comme la première fois : vous prenez les deux non désignés, que vous feuilletez encore,

comme pour faire remarquer que la carte n'y est pas; si, cette fois, vous l'apercevez, coulez-la sous le dos du jeu. En continuant de feuilleter, vous faites voir que la carte n'est pas parmi celles que vous avez dans les mains, mais avec la précaution de ne pas laisser voir celle de dessus le jeu.

En allant chercher le tas où doit être la carte pensée, vous enlevez celle-ci, qui est sur les cartes que vous avez dans les mains, lesquelles vous déposez sur la table. En prenant l'autre tas, que vous venez chercher, vous y posez la carte que vous avez enlevée, en disant: « Messieurs, non-seulement la carte se trouve dans ce paquet, mais elle s'y trouvera dans la situation que l'on voudra, savoir: dans le milieu, dessous, dessus, comme on le souhaitera. » Si on la demande dessous ou dans le milieu, il n'y a qu'à faire sauter la coupe. Si on la veut dessus, il n'y a qu'à la donner.

Si, cette seconde fois que vous faites le tour, la carte se trouvait encore dans le tas indiqué comme la première fois, alors vous le termineriez de même, et vous en resteriez là. Cette répétition aurait toujours l'avantage de prouver aux spectateurs que vous étiez sûr de ce que vous aviez annoncé; car, en réussissant deux fois de suite, cela doit suffire pour convaincre que vous avez le pouvoir de faire toujours trouver la carte pensée dans le tas que l'on désignerait.

SECTION X.

Quatre cartes différentes, et les premières venues, étant mises sur la table à la vue des spectateurs, les faire toutes changer en cartes du même point que celle qu'on prendra au hasard dans un jeu, et cela sans toucher aux cartes.

Ce tour est un des plus beaux et des moins connus que l'on puisse faire.

Avant de le proposer, voici comment il faudra préparer votre jeu :

Prenez, je suppose, les quatre valets ; mettez-en un sous le jeu, c'est-à-dire du côté des figures. Sur ce valet, mettez une autre carte, la première venue. Sur cette dernière mettez un second valet, et sur celui-ci, encore une autre carte indifférente. Puis un troisième valet, que vous couvrez de même d'une autre carte. Enfin, vous mettez le quatrième valet, sur lequel vous posez aussi une carte quelconque.

Le jeu étant ainsi disposé, prenez-le par les deux côtés ; et en montrant la carte qui se trouve la première en dessous, vous dites : « Messieurs, je vais placer sur la table les quatre premières cartes qui vont se présenter. Je prends celle-ci et je la pose. Mais, au lieu de prendre celle que vous avez fait voir, vous la faites glisser, et prenez la seconde, qui est un valet. Et comme il faut se débarrasser de cette carte inutile et gênante qui est restée en dessous, vous dites en exécutant en même temps que vous parlez : « Je prends une carte sur le jeu, et je la mets au milieu. J'en prends aussi une dessous, et je la mets de même dans le milieu. »

Cela fait, vous montrez la carte qui est sous le jeu et qui couvre le valet suivant.

Vous faites encore glisser la carte pour prendre le valet. Vous continuez de mettre une carte de dessus et une de dessous dans le milieu. Vous opérez toujours de la même manière, jusqu'à ce que vous ayez posé le quatrième valet.

Les spectateurs croient évidemment que les quatre cartes que vous leur avez montrées sont sur la table. Vous prenez un autre jeu et vous faites tirer forcément un valet en disant : « Messieurs, on va tirer une carte au hasard, dans ce jeu, qui est complet, et je ferai changer les quatre cartes que je viens de poser, en cartes du même genre que celle qu'on va prendre ; c'est le sort qui décidera de la métamorphose. Ainsi, si on tire un as, ces cartes seront changées en as ; si on tire

un roi, elles deviendront des rois, et de même pour toutes les cartes.

» Voyons, Monsieur la carte que vous avez prise ?... C'est un valet! » Alors, vous allez retourner les cartes qui sont sur la table, et les spectateurs voient quatre valets.

Pour avoir plus de facilité à faire prendre la carte, on peut mettre ensemble les quatre valets sur le second jeu, dans lequel on en fait tirer un. On les met au milieu par la coupe, au moment d'en donner à prendre. Il est plus aisé de faire tirer une carte forcée dans quatre pareilles, que s'il n'y en avait qu'une.

SECTION XI.

Faire qu'une carte tirée au hasard et mêlée se trouve dans celui qu'on choisira de sept ou huits paquets qui seront formés sur la table avec le jeu, et, de plus, se trouve dans le lieu qu'on voudra du tas choisi.

Une carte ayant été tirée et mêlée en apparence, parce qu'on se sert d'un faux mélange pour conserver toujours la carte prise sur le jeu, on fait cinq ou six paquets ou plus, si on veut, sur la table, en ne perdant pas de vue celui sur lequel la carte est restée.

On invite à désigner celui de tous ces tas où on désire que la carte tirée se trouve. Quand il est indiqué, on le laisse sur la table en ramassant tous les autres. On met en dessus le paquet sur lequel est la carte qui fait l'objet du tour.

On conserve toutes ces cartes dans la main. On revient au paquet resté sur la table, et on le partage en deux. On demande encore dans lequel de ces deux tas on veut la carte. On prend celui qui n'a pas été désigné, et on le met sous les cartes qu'on a dans la main. Alors on examine le petit tas qui reste, pour voir si on peut encore les séparer en deux parties ; il faut tâcher d'éviter de faire des tas de trois cartes,

mais s'y prendre de façon que le dernier paquet qu'on veut partager soit en nombre pair, parce qu'il est nécessaire que le dernier petit tas que l'on indique, et qui reste seul, ne soit en nombre pair, parce qu'il est nécessaire que le dernier petit tas que l'on indique, et qui reste seul, ne soit composé que de deux cartes.

Je suppose qu'il y ait six cartes au dernier paquet, et que l'on veuille encore le partager.

On prend dessus deux cartes seulement, on en fait un tas. Si on indique celui qui contient quatre cartes, on met le tas de deux sous celles qu'on a dans la main, et on fait encore deux petits paquets de celui qui reste, lesquels seront chacun de deux cartes. On en fait désigner un, et dans le temps qu'on l'indique, on enlève la carte qui est sur toutes celles que l'on a toujours gardées dans la main. On la pose sur les deux cartes désignées en les ramassant. Ici, on se débarrasse du paquet qu'on avait toujours tenu dans la main, en le jetant sur la table. On met la carte ajoutée au milieu des deux autres, on les étale dans la main et on demande laquelle des trois on veut qui soit la carte qui a été prise et mêlée dans le jeu. Si on choisit celle du milieu, on découvre les deux des coins l'une après l'autre, en disant : « Vous ne voulez pas que ce soit celle-ci ? Ni celle-là ? » Et on retourne celle du milieu, qui est reconnue par la personne qui l'a tirée. Si on choisit l'une des coins, on prend cette carte et on met les deux autres dessus. Celle qui a été tirée doit être au milieu. Et en s'adressant toujours à la même personne, on lui dit : « Vous savez, Madame, que la carte que vous avez désignée est dessous ? Donnez un petit coup de doigt sur ces cartes, cela est indispensable pour faire réussir le tour. » Et les tenant d'une main par les côtés, on fait glisser la carte en prenant de l'autre main celle qui est après, on la fait nommer et on la fait voir.

Nota. — Les spectateurs, qui sont tous un peu éloignés de la table, ne peuvent juger de la quantité de cartes qu'il y a

dans les tas, d'autant moins qu'on a eu le soin de bien les égaliser; ainsi, quand il n'y a que deux cartes dans un paquet, on peut croire qu'il y en a trois ou quatre.

SECTION XII.

Quatre ou cinq personnes ayant pris chacune deux cartes, les mêler toutes, et les faire venir dessus et dessous le jeu, les unes après les autres, par un léger mouvement imprimé aux cartes.

Ce tour est un de ceux qui font le plus d'effet, au théâtre comme au salon; il est, dans le fait, un des plus brillants de la prestidigitation.

Vous faites prendre deux cartes à chacune de quatre ou cinq personnes, en les invitant de se les rappeler. Ensuite vous les priez, l'une après l'autre, de les remettre au milieu du jeu, vous feignez de couper chaque fois dans des endroits différents, mais en faisant mettre toutes les cartes ensemble et l'une sur l'autre. De temps en temps, il faut exécuter un faux mélange, pour faire croire que vous mêlez toutes ces cartes et que vous les perdez absolument de vue; et comme vous les avez fait mettre toutes ensemble, elles doivent, à la fin, se trouver sur le jeu.

Vous remarquerez dans quel ordre on les pose, car les deux premières à faire paraître ne peuvent être que celles de la dernière personne qui a mis les siennes, comme les deux dernières cartes ne peuvent être que celles de la première personne qui a commencé à poser.

Vous continuez le tour en disant: « Messieurs, toutes ces cartes que l'on vient de placer dans le jeu sont bien dispersées, et cependant, par le seul effet d'un petit coup de main, elles vont toutes venir dessus et dessous, les unes après les autres. » En parlant ainsi, vous montrez le dessous du jeu, où personne ne voit une carte qui lui appartienne. Et remar-

quez que, comme vous venez de dire que toutes les cartes prises étaient dispersées, aucun des spectateurs ne peut en douter, puisqu'on a cru vous les voir mêler après les avoir fait mettre dans différents endroits du jeu.

Vous faites sauter une carte de dessus par-dessous. Alors, prenant le jeu par un bout et par les côtés avec deux ou trois doigts, vous lui imprimez un léger mouvement de secousse, et ayant fait nommer ses cartes à la dernière personne qui les a posées, vous les lui faites voir, en lui montrant d'abord celle de dessous, pour être moins gêné, puisque votre main est en position pour lui faire faire voir de suite cette carte. En lui montrant après la carte de dessus, vous poussez un peu avec le pouce celle qui suit, pour pouvoir mettre le petit doigt dessous, afin de la faire sauter avec la première que vous venez de faire voir. Par cette opération, la carte qui est alors dessus et celle qui est dessous appartiennent à la seconde personne à qui vous devez donner ses cartes. Vous continuez toujours de même, en faisant sauter la coupe chaque fois, pour enlever deux cartes de dessus le jeu qui doivent passer dessous. Faites attention qu'il n'y a que la première fois qu'on ne fait sauter qu'une seule carte.

Pour terminer le tour d'une manière plus frappante, il faudra feindre d'oublier la dernière personne à laquelle vous devez aussi montrer ses deux cartes, et de regarder le tour comme fini. Cette personne ne manquera pas de vous rappeler qu'elle aussi a pris deux cartes. Vous vous excusez d'en avoir perdu la mémoire, et la priez de les nommer. Pendant ce temps, vous mouillez un peu l'index et le pouce, avec lesquels vous pincez le jeu, que vous lancez sur la table. Toutes les cartes tombent, excepté celles de dessus et de dessous, qui restent attachées au bout de vos doigts. Ces cartes étant celles de cette dernière personne, vous les lui montrez et les jetez sur la table avec les autres.

SECTION XIII.

Faire changer subitement quatre cartes, deux fois de suite, de situation dans le jeu.

Ce jeu de main n'est pas, à proprement parler, un tour composé. Il n'est simplement que l'effet de la coupe sautée; mais, pour les personnes qui ne connaissent pas ce principe, et c'est le plus grand nombre, cet effet est inconcevable.

Quelques amis me parlaient quelquefois de ce moyen, que l'on appelle *faire sauter la coupe*, en convenant qu'ils n'en avaient nulle idée. Et voici ce que je faisais pour leur faire comprendre de quelle ressource il pouvait être dans les tours de cartes.

Ayant retiré les quatre as du jeu, j'en faisais mettre un rouge dessus et un rouge dessous, et en coupant lentement, on en mettait un noir sous la partie que je tenais élevée et l'autre noir sur le tas que je tenais plus bas. Je rejoignais les deux paquets, en laissant le petit doigt entre eux, pour être prêt à faire sauter la coupe. Je priais les spectateurs de remarquer qu'en réunissant les deux parties, les as noirs étaient bien au milieu du jeu. Je faisais revoir les deux as rouges, qui étaient toujours dessus et dessous, et faisant légèrement sauter la coupe, de façon à mettre les yeux en défaut, je montrais que les rouges étaient au milieu, et que les noirs, qui y étaient d'abord, étaient venus dessus et dessous, à la place des rouges. Comme, pour faire voir ce changement de situation, j'étais obligé de feuilleter les cartes les figures en haut, quand j'arrivais aux as rouges, je mettais le petit doigt entre eux, et, sans retourner le jeu, je faisais de nouveau sauter la coupe, et tous ces as se retrouvaient comme ils étaient en premier lieu. Ces transpositions imperceptibles étonnaient singulièrement ceux qui en étaient témoins.

Mais voici ce qui augmentait beaucoup leur admiration : je

reprenais les quatre as, et, sans avoir égard à leur couleur, j'en faisais mettre un dessus, un dessous, et mettant le petit doigt au milieu du jeu, je faisais sauter la coupe; mais, au lieu de réunir les deux parties, j'enlevais vivement la partie inférieure, que j'élevais en l'air, comme si je coupais tout simplement, ce qui fait le même effet aux yeux des spectateurs, quand ce mouvement est bien exécuté, ce qui n'est pas difficile.

Croyant que je n'avais que coupé, on mettait les deux autres as au milieu, et je fermais le jeu. Les quatre as se trouvaient donc ensemble, quand les assistants croyaient de bonne foi qu'il y en avait toujours un dessus et un dessous. Alors je mettais le jeu entre les mains d'une personne, en lui disant que je pouvais opérer un grand changement sans tenir les cartes. Je frappais dessus, en ordonnant aux as de dessus et de dessous d'aller accompagner ceux qui étaient au milieu. On vérifiait, et on trouvait les deux as fort obéissants à mon commandement.

SECTION XIV.

Faire de suite le portrait d'une jeune femme, sur une carte qu'elle aura tirée au hasard.

Je ne pense pas comme ces esprits chagrins, qui disent que, si l'on a toujours comparé la femme à la rose, c'est parce que celle-ci a des épines.

Pourquoi prendre les choses du mauvais côté, quand rien ne nous y oblige?

Moi, je crois que cette identité est établie par l'égalité de leur beauté, de leur fraîcheur, et par la même destinée dont les menace ce maigre vieillard aux grandes ailes et à la longue faulx.

Lecteur, si c'est aussi votre opinion, vous ferez peindre sur une carte blanche une rose dans tout son éclat. Sur une au-

tre carte, vous ferez peindre un bouton qui commence à s'épanouir.

Quand vous voudrez faire ce tour, vous mettrez une de ces cartes peintes sur le jeu. Si votre intention est de vous adresser à une femme arrivée à l'âge où toutes les qualités gracieuses sont développées, vous prendrez la première rose. Si vous avez en vue une jeune demoiselle de quatorze à quinze ans, vous choisirez le bouton.

Vous ferez tirer une carte à cette personne, et vous vous servirez du principe de *couler la carte* (*voyez* la section XVII de la première partie), pour changer celle que vous avez fait prendre à volonté.

J'ai oublié de dire, qu'avant d'opérer ce changement, vous devez entretenir l'assemblée d'un talent qui vous est particulier, celui de faire à la minute des portraits fort ressemblants.

La carte ayant donc été changée comme je l'ai dit, et ayant promis de faire le portrait de la personne qui a tiré la carte et sur cette carte même, vous vous approchez d'un jeune homme, et l'invitez à la prendre sur la partie du jeu où elle doit être, et de juger lui-même de la réussite. Le jeune homme ne manque pas, en voyant la rose, de dire que le portrait est parfaitement ressemblant.

Chacun veut le voir, et surtout la jeune personne, qui prend un peu la couleur de l'image, en jetant les yeux dessus; ce qui ajoute encore à la ressemblance. Tout le monde applaudit au talent de l'artiste, excepté peut-être certaines personnes du sexe feminin, qui trouveront sans doute à critiquer intérieurement quelques touches du portrait.

Pour compléter ce tour et le finir d'une manière plaisante, vous aurez une autre carte sur laquelle vous aurez fait dessiner ou peindre une tête de cheval. Vous placerez cette dernière carte sous la rose, comme devant venir après. Alors vous continuez en disant : « Puisque j'ai réussi dans le portrait de Mademoiselle, il faut que j'essaie de faire celui de Monsieur, s'il veut bien me le permettre. » Vous vous adres-

sez à un jeune homme, qui prend aussi une carte, que vous changez par le moyen connu; on la fait voir, ce qui cause un moment de bonne humeur dans l'assemblée.

Comme il est de la délicatesse d'éviter toute plaisanterie désobligeante, même avec ses plus intimes amis, il faudrait se garder de prendre la figure d'un ignoble animal, telle que celle d'un bœuf, d'un porc, d'un âne, etc. On pourrait avoir une collection d'animaux, dont la comparaison n'aurait rien de blessant pour l'amour-propre, tels qu'un coq, un renard, un lion, etc. Alors on choisirait l'animal dont le caractère pourrait s'approprier à celui du jeune homme dont on veut se jouer.

Nota. — Si on voulait se servir de cartes dont les dos seraient coloriés, il faudrait dédoubler ces cartes et coller sur la surface blanche de la feuille coloriée les figures dont nous parlions, et qui seraient peintes sur du papier ordinaire.

On trouve à la section VII de cet article la manière de dédoubler les cartes et de les coller.

SECTION XV.

Proposer une partie de triomphe à une personne et la gagner, soit que vous lui donniez les cartes, soit qu'elle vous les donne elle-même.

On peut, en un moment, disposer les cartes pour faire une volte sur le coup.

Ayant le jeu en main, on le feuillette comme pour y chercher ou y voir quelque chose. On amène quatre cartes du même genre en avant sur les figures, soit, je suppose, quatre cœurs. Vous prenez ces quatre cœurs avec trois autres cartes, et vous les passez dessous; je veux dire sur le jeu. Vous ferez attention que, dans ces trois cartes que vous mettez dessous avec les cœurs, il n'y en ait pas de ce dernier

point. Vous cherchez encore deux cœurs, et vous les faites glisser aussi sur le jeu; sur ces derniers cœurs, vous mettez deux cartes toujours d'un autre point.

Cet arrangement terminé, vous faites un faux mélange, pour ne pas laisser penser que vous faisiez quelque préparation. Du reste, comme je l'ai dit, cette disposition se fait si promptement, que personne n'y prend garde. Après votre faux mélange, vous donnez à couper. Vous ramassez et faites sauter la coupe. Vous distribuez les cartes et retournez un cœur.

Vous laissez votre jeu sur la table, les figures en dessous. Votre partenaire, qui se prépare à encarter, vous invite à relever vos cartes; vous lui répondez que cela est inutile, que vous allez couper la sienne, et qu'ensuite vous lui demanderez de l'à-tout.

Il met sa carte et vous coupez. En retournant les vôtres l'une après l'autre, vous les jetez sur la table, en disant: « A-tout, à-tout, à-tout et à-tout ! »

En voyant ce coup de triomphe, les spectateurs l'attribuent naturellement à l'adresse dont vous avez déjà fait preuve dans les cartes; mais la surprise devient sérieuse, quand vous annoncez que votre partenaire va perdre encore, bien que ce soit son tour à mêler et donner. De plus, vous déclarez que vous ne voulez pas même toucher au jeu, et que vous laissez à votre adversaire le soin de couper lui-même après qu'il aura mêlé.

Voici ce qu'il faut faire pour ce dernier coup.

La première partie étant terminée, vous ramassez les cartes, en cherchant promptement les quatre rois, que vous mettrez sur le jeu; vous les enlevez et les conservez dans votre main.

Quand votre adversaire vous aura donné des cartes sur la table, vous les ramasserez en posant dessus les quatre rois que vous aviez dans la main. Vous égalisez toutes ces cartes en n'en écartant que trois ou quatre, pour voir s'il vous est arrivé des à-touts. Si vous en avez, vous les passez sous les

rois, et vous examinez quelles sont les quatre moins bonnes cartes. Si vous trouvez des à-touts, vous leur donnez la préférence sur les rois. Vous enlevez enfin les quatre cartes inutiles, et vous les gardez dans votre main; vous tenez votre jeu de cette même main, pour ne pas paraître gêné.

Les cartes que vous tenez cachées ne peuvent pas être aperçues, puisque l'intérieur de la main est tourné de votre côté, et que votre partenaire, ainsi que les spectateurs, ne voient de cette main que le dos. Il faudrait que votre adversaire eût un jeu bien formidable pour qu'il pût vous gagner malgré vos quatre rois. Du reste, ce serait un bien grand hasard si, dans cinq cartes que vous recevez, il n'y en avait pas au moins une de bonne. Aussi, il n'arrive jamais que l'on perde; au contraire, presque toujours on fait volte. La moindre chose que l'on puisse faire serait quatre plis. Quant aux cartes qui vous restent dans la main, il n'est pas difficile de vous en débarrasser. Vous les posez sur celles qui sont sur la table, en les ramassant, pour les réunir, comme on le fait après une partie terminée.

Si, par hasard, on vous proposait d'engager une nouvelle partie, soit dans l'espoir de triompher de vous, soit pour tâcher de surprendre les moyens que vous employez pour gagner, il ne faudrait pas condescendre à cette provocation, car, cette fois, on serait prévenu et vous seriez sévèrement observé; mais il ne faudrait pas non plus paraître reculer ou craindre ce défi. Au contraire, vous diriez avec assurance : « Messieurs, ceci est une bagatelle : je jouerais avec vous cent parties que vous n'en gagneriez pas une seule. Je veux faire quelque chose de plus fort : si vous voulez faire avec moi un cent de piquet, je vous promets que vous serez pic, repic et capot sur table. Je consens même à ce qu'on me bande les yeux, et je vous réponds que j'y verrai encore plus clair que vous, puisque je vous gagnerai. » Cela dit, vous ferez le tour suivant.

SECTION XVI.

Coup de piquet par lequel on fait pic, repic et capot son partenaire, sans jeu préparé d'avance, avec le premier venu, que l'on fera mêler après s'être fait bander les yeux. De plus, laisser à son partenaire la faculté de désigner le quatorze qu'on doit prendre, et de perdre ou gagner à son choix.

Il y a plusieurs manières de faire ce tour; la plus usitée est d'escamoter un jeu préparé d'avance. On le fait aussi, sans ce procédé, plus ou moins adroitement; mais j'assure que la méthode que je donne ici est la plus surprenante et la mieux composée de toutes; je puis même ajouter qu'elle a encore le mérite d'être jusqu'à présent tout-à-fait inconnue. Plusieurs circonstances contribuent à rendre ce tour merveilleux. Faire mêler les cartes à différentes reprises, se faire bander les yeux, disposer son jeu sous le regard des spectateurs, sans qu'ils s'en doutent, etc., tout cela le rend vraiment magique.

Je tiens ce procédé d'un prestidigitateur qui a joui d'une grande célébrité et qui était le seul qui le pratiquât. Ce ne serait point exagérer de dire que ce tour a fait plus de la moitié de sa réputation, aussi y tenait-il beaucoup. Il a bien voulu me le communiquer, pour reconnaître quelques services que je lui avais rendus, et il me l'avait confié sous le secret; mais sa mort, arrivée depuis longtemps, me dispense de toute discrétion.

Un jeu neuf vaut mieux qu'un jeu qui aurait déjà servi. Vous donnez à mêler, et en reprenant les cartes comme pour les mêler aussi, vous les faites baiser. En donnant quelques coups de main, ces cartes se trouvent brouillées dos dessus, dos dessous. Ce dérangement passe pour un effet du hasard,

et en feignant de rétablir le jeu dans l'ordre convenable, vous marquez au coin la dix-huitième que vous avez adoptée, plus un roi et le quatorze que vous vous êtes fait demander.

Voici ce que j'entends par marquer les cartes au coin.

En les feuilletant comme pour retourner celles qui seraient dérangées, l'index de la main dans laquelle vous les faites couler est tout à portée pour écorner celles dont vous avez besoin, et le mouvement de ce doigt ne peut pas être aperçu, puisqu'il est constamment couvert par les cartes qui glissent dessus.

Il faut que ces écornures soient très-légères; elles seront toujours assez visibles pour qui sait qu'elles existent. Il suffit, pour les faire, de donner un petit coup de doigt sur le coin en voyant passer les cartes.

Les douze cartes étant ainsi marquées, vous rendez le jeu à votre partenaire, pour qu'il le mêle de nouveau. Vous lui donnez tel qu'il se trouve dans vos mains, c'est-à-dire sans le retourner, afin que les petites marques faites aux coins soient de son côté. Dans cette disposition, la personne qui tient les cartes est beaucoup moins à même de voir ces petites marques, en supposant qu'on les ait faites un peu trop apparentes.

Pendant que l'on mêle, vous vous faites bander les yeux avec un mouchoir. Quelque bien qu'ils soient cachés, on voit toujours un peu clair en dessous. Vous reprenez le jeu; mais en feignant de mêler encore une fois vous-même, vous assemblez sous le jeu la couleur et le quatorze demandés, plus un roi. Comme je l'ai dit, vous reconnaissez ces douze cartes par les petites écornures que vous y avez faites; on y voit assez pour cela.

Les douze cartes étant assemblées, et toujours en feignant de mêler, vous prenez trois cartes dessous, que vous mettez sur le jeu. Tenant ce jeu de la main gauche, vous reprenez de la droite les trois cartes que vous venez de poser en dessus, et sur ces trois cartes vous en mettez cinq de dessus le jeu, puis trois de dessous, trois de dessus, et ainsi alternati-

vement de trois en trois jusqu'à la fin. Vous donnez à couper. Vous ramassez les cartes et faites sauter la coupe, pour qu'elles reviennent dans la même disposition où vous venez de les mettre. Vous pouvez demander à votre adversaire s'il veut perdre ou gagner. S'il répond qu'il veut gagner, vous faites sauter trois cartes de dessus dessous. Vous donnez par trois.

Ayant relevé votre jeu, vous en écartez les trois mauvaises cartes, pour reprendre les bonnes qui vous attendent au talon, dans le cas où ce serait vous qui devriez gagner.

Nota. — Il est à remarquer que, pour faire capot, il faut que vous ayez le quatorze d'as, car, autrement, il est probable que votre partenaire aurait quelques cartes qui seraient de plus de valeur que celles qui composeraient votre quatorze ; alors il ferait au moins une levée et ne serait pas capot. Donc, si voulez donner la capote, ne faites pas désigner le quatorze, et donnez-vous celui d'as.

SECTION XVII.

Une carte ayant été pensée par une personne qui serait même éloignée de vous, faire qu'une carte prise au hasard dans le jeu soit précisément celle que l'on vient de penser librement.

Ce tour, quoique fort simple dans son exécution, est réellement inconcevable dans son effet.

Dire à une personne : « Pensez une carte, changez même d'idée trois ou quatre fois dans votre pensée, si vous voulez,» et prendre la première venue dans le jeu, qui sera la carte pensée, voilà l'effet du tour dont je vais donner l'explication.

Vous invitez une personne à penser une carte, et en en retirant au hasard une du jeu, vous la jetez sur la table en disant : « Madame, cette carte est celle que vous avez pensée ; vous

pouvez la nommer maintenant. Je vais vous prouver, en vous la montrant, que je ne me suis pas trompé. »

La personne que vous interpellez ayant nommé sa carte, vous éparpillez le jeu en disant : « Vous pouvez vous assurer, Madame, qu'elle n'est plus ici. » Mais, en feuilletant les cartes, vous apercevez bientôt celle qui vient d'être nommée et vous la glissez en dessous, sur le jeu. Vous continuez en lui faisant passer en revue toutes les cartes, excepté les deux ou trois dernières. Vous finissez en faisant observer qu'il est évident qu'on ne peut pas la voir dans le jeu, puisqu'elle est sur la table.

Alors, en allant comme pour la prendre, vous enlevez la carte qui est sur le jeu, et en ramassant celle qui est sur la table, vous la laissez tomber sur la gibecière dont nous avons parlé, et en même temps vous montrez la carte que vous aviez dans la main.

Cet escamotage est facile à exécuter, et fait une illusion complète, tellement que plusieurs fois, en faisant ce tour, on m'a accusé d'être d'intelligence avec la personne qui avait pensé la carte.

Si vous ne voulez pas prendre vous-même la carte qui se pose sur la table, vous pouvez la faire tirer par une autre personne, en lui recommandant de ne pas la regarder.

SECTION XVIII.

Faire tirer librement une carte à une personne, lui abandonner le jeu pour qu'elle mêle elle-même sa carte, à laquelle vous ne touchez pas, lui faire mettre le jeu dans sa poche et en retirer la carte prise et mêlée.

On dit souvent que

Le vrai peut-quelquefois n'être pas vraisemblable.

C'est bien ici le cas d'appliquer cet adage. Proposez ce tour

comme il est annoncé dans le titre de cette section, et vous verrez que personne n'ajoutera foi à votre assertion. C'est ce qui m'est arrivé plusieurs fois. Il y a plus : car ayant fait ce tour devant quelques incrédules pour les convaincre, ils étaient tellement persuadés de l'impossibilité du fait, qu'ils voyaient, en convenaient, et ne croyaient pas. Si les personnes dont je viens de parler lisent un jour ce livre, elles seront bien surprises d'avoir regardé comme impossibles des effets produits par des moyens aussi simples.

Mais les plus obstinés à ne pas croire, ce sont les amateurs de tours, qui ne connaissent, pour faire celui dont il est question, que le procédé vulgaire que je vais expliquer en peu de mots. Le voici :

Une personne prend une carte, et vous l'invitez à la remettre dans le milieu du jeu que vous tenez dans vos mains. Vous faites sauter la coupe. La carte vient dessus, et, par un faux mélange, vous donnez à croire qu'elle est bien mêlée. Vous priez une personne de mettre le jeu dans sa poche. Vous fouillez et retirez la carte ; ce qui n'était pas difficile, puisque vous n'aviez à prendre que la première du jeu. Voilà comme on fait ce tour ordinairement.

On pourrait, pour lui donner un peu plus de relief, ne mettre la carte que la seconde en dessus ou en dessous ; alors on mêlerait effectivement, avec la précaution de ne pas la changer de place, et on ferait voir celle de dessus et celle de dessous le jeu, pour mieux persuader que la carte qui est le sujet du tour est confondue avec toutes les autres.

Expliquons à présent notre moyen.

Il faut prendre des cartes biseautées. On entend par là des cartes un peu plus larges d'un bout que de l'autre, ce qui est facile à faire. On prend un jeu neuf, et avec des ciseaux, on en coupe toutes les cartes par un bout et de chaque côté, environ un millimètre ; ce qui rend la carte plus étroite de ce bout que de l'autre, de deux millimètres.

Il faut faire attention, en les coupant, d'aller bien en dimi-

nuant vers le bout opposé, et surtout de ne pas en prendre le moins du monde sur ce bout.

On conçoit que, si on prend une carte, et qu'on la mette dans le jeu en sens opposé aux autres, cette carte sera plus large d'une ligne que toutes celles du reste du jeu, puisque le bout le plus large de cette carte sera avec le bout le plus étroit des autres cartes. Ainsi, pour notre tour, faites prendre une carte dans le jeu, que je suppose bien égalisé, c'est-à-dire que toutes les cartes sont dans le même sens. Observez si on ne retourne pas la carte en la regardant. Si on ne la retourne pas, ce qui est le plus ordinaire, présentez le jeu en le retournant, pour changer les bouts. Alors, faisant mettre la carte, elle sera dans le sens opposé aux autres.

Vous donnez à mêler, et vous ferez mettre le jeu dans la poche. Comme la saillie de la carte est très-sensible au tact, vous trouvez facilement cette carte, et vous la retirez en la faisant nommer.

Comment comprendre pour ceux qui ne connaissent pas ce moyen, qu'une carte, choisie à volonté, mêlée par la personne qui l'a prise et qui met le jeu dans sa poche, comment comprendre, dis-je, que l'on puisse la trouver?

Si, par hasard, la personne retournait sa carte, alors vous ne retourneriez pas le jeu.

Quand les cartes d'un jeu biseauté sont tournées dans tous les sens, pour les égaliser, il faut prendre le jeu sur les tranches et par les deux bouts, on tire de chaque main, et comme les cartes sont pressées par les endroits les plus larges, elles se dégagent facilement, et on retourne un des deux paquets, que l'on joint à l'autre.

On peut faire, avec un jeu ainsi préparé, une infinité de tours surprenants. Avec de l'imagination, on en improvise facilement de fort jolis. Par exemple, mettez toutes les figures d'un jeu dans le sens opposé aux autres cartes, faites mêler par un des spectateurs. Quand il vous rend le jeu, vous mettez dessus les figures, que vous dégagez d'un coup de main, et

sous lesquelles vous avez la précaution de mettre le petit doigt. Vous dites à ce Monsieur : « Voulez-vous m'aider à faire un tour avec le jeu que vous venez de mêler? » Il est probable qu'il consentira. Alors, en enlevant les figures que vous tenez sur votre petit doigt, vous lui donnez le reste du jeu ; et dans le moment vous lui dites : « Mais, Monsieur, vous voulez me faire manquer le tour, puisque vous venez de m'escamoter toutes les figures. » Et vous les retirez de dessous son gilet de la manière que j'ai expliquée dans la multiplication des as.

Vous pouvez encore prendre les quatre rois et les disperser dans le jeu, en présence des assistants, et les ayant donnés à mêler, vous les faites trouver dans un chapeau, comme je l'ai indiqué section II de ce deuxième article. Nous aurons peut-être encore occasion de parler de ces cartes biseautées.

Nota. — On croirait, au premier abord, que l'on pourrait s'apercevoir de la préparation de ces cartes : ce serait une erreur; je ne crois pas que jamais cela soit arrivé. J'ai souvent vu jouer avec ces cartes jusqu'à ce qu'elles soient usées, sans que les personnes qui s'en étaient servies si souvent aient fait la moindre attention à cette légère différence de largeur dans les bouts.

SECTION XIX.

Annoncer d'avance qu'une carte qu'on va penser se trouve sur le jeu, et la montrer en la faisant nommer.

Voici bien le tour le plus audacieux que j'aie jamais vu exécuter. Je pourrais le faire, mais je n'oserais pas m'y hasarder devant quelqu'un, semblable, en cela à ces personnes qui chantent passablement quand elles sont seules dans leur

chambre, et qui ne trouvent plus de voix pour chanter en compagnie.

Le prestidigitateur qui faisait ce tour était Conus père ; mais, connaissant son adresse et son intelligence des tours, cela ne m'étonnait pas. Lecteur, si vous voulez l'imiter, voici ce qu'il faut faire :

On arrange les cartes par dix-huitièmes, et on donne aux quatre genres de points un ordre qu'il faut classer dans sa mémoire. J'ai déjà parlé précédemment de cette méthode, et je ne la rappelle ici que parce qu'il est nécessaire de s'en servir. J'ai dit que l'ordre que j'avais adopté était pique, trèfle, carreau et cœur. On peut changer cet arrangement, si on le juge à propos, l'important est de s'en souvenir.

Les cartes étant ainsi disposées, vous vous présentez en faisant un faux mélange et en coupant plusieurs fois dans vos mains, comme par amusement, mais bien dans l'intention de prévenir tout soupçon d'arrangement.

Pour savoir dans quelle disposition sont alors les cartes, il suffit de regarder celle de dessous par le principe de la carte à vue. Si, par exemple, vous avez vu sous le jeu le valet de trèfle, vous savez que le dix de trèfle est dessus, puisque cette carte est la suivante du valet du même point.

Je dis suivante, car si vous mettiez dessus ce valet, la carte qui viendrait après serait le dix.

Maintenant, venons à l'exécution. Vous vous adressez à une personne de la compagnie, en lui disant : « Madame, pensez une carte ; celle que vous allez penser est sur le jeu. Nommez-la. »

Supposons que l'on nomme la dame de pique, et que vous ayez vu le valet de carreau sous le jeu. Voici le calcul qu'il faut faire en un clin-d'œil (promptitude que l'habitude donne) : vous vous dites : le valet de carreau étant dessous, il y a encore quatre carreaux sur le jeu. Pour arriver à la dame de pique, il y a huit cœurs et deux piques, qui font dix cartes à joindre aux quatre carreaux ; ce qui fait qua-

torze cartes à faire passer de dessus en dessous par la coupe, pour que la dame de pique soit sur le jeu. Alors, en employant la troisième manière de faire sauter la coupe d'une main, vous divisez le jeu avec le bout des doigts, à l'endroit que le tact vous indique pour séparer ces quatorze cartes du reste du jeu. Vous fourrez l'annulaire dans la séparation, et vous faites sauter la coupe. Comme, en la faisant sauter de cette manière, vous voyez la carte qui va dessous, vous savez si vous êtes tombé juste ; car si vous voyez le roi de pique allant sous le jeu, vous êtes sûr que la dame est dessus. Si vous voyez une autre carte, il faut faire ressauter la coupe en conséquence, pour arriver à voir ce roi de pique, et tant qu'il n'arrive pas.

Remarquez bien que cette manière de faire sauter la coupe n'a rien de suspect. On a simplement l'air de mêler les cartes d'une main, comme si on voulait faire preuve d'adresse ; et cela se conçoit, car les spectateurs, regardant les cartes s'agiter et n'en voyant que le dos, ne se doutent pas que les figures vous passent sous les yeux. Je l'ai déjà dit et je le rappelle.

On sent bien qu'il faut pratiquer, pour acquérir cette sûreté de tact : cependant, cela n'est pas aussi difficile qu'on pourrait bien le penser d'abord. Sans m'être beaucoup exercé à ce tour, je le réussis souvent, et si je me trompe, ce n'est guère que d'une carte. Mais le cas devient un peu embarrassant quand la carte demandée est sous le jeu, parce qu'il est difficile de faire passer une seule carte en dessus. Il vaut mieux renouveler plusieurs fois la coupe.

Quand la carte pensée se trouve la deuxième en dessus, ce qui arrive assez souvent, alors c'est une circonstance heureuse, parce que vous montrez la première carte, et naturellement on vous dit que ce n'est pas celle qu'on a pensée. Vous remettez la carte sur le jeu, en disant d'un air mécontent : « Comment, vous n'avez pas pensé la dame de pique ? » On vous répond que c'est bien la dame de pique que l'on a

pensée, mais que vous ne faites voir que le roi. En reprenant la carte sur le jeu, mais que vous filez, pour vous emparer de la seconde, en employant la deuxième manière de filer la carte, vous répliquez : « Mais vous vous trompez ; j'en appelle à toute l'assemblée, et je demande si ce n'est pas là la dame de pique. » Alors tout le monde, voyant cette carte, pense que vous avez fait cette feinte exprès pour rendre le tour plus frappant.

Je recommande de s'exercer souvent à faire sauter la coupe d'une main, selon la troisième manière. C'est la meilleure et la plus utile, comme je l'ai dit en décrivant cette coupe. Elle est la seule que Conus père employait dans ses tours. Je recommande encore d'être en garde contre cette prévention que j'ai remarquée chez plusieurs personnes, qui est de se croire plus maladroit qu'on ne l'est et de n'être point apte à ce talent d'amusement. On s'imagine qu'il faut être doué d'une adresse extraordinaire pour faire des tours : on se trompe ; si on le veut sérieusement, avec un peu plus ou moins de pratique, il est donné à tout le monde de devenir maître en peu de temps ; je suppose, toutefois, que l'on ne soit ni paralytique ni manchot.

Il y a des choses qui paraissent à peu près impossibles au premier aspect : essayez-les avec attention, et vous ne tarderez pas à changer d'avis. Ceci me rappelle un fait dont j'ai été témoin il n'y a pas longtemps. J'ai vu un jeune prestidigitateur qui, causant avec cinq ou six personnes, disait à l'une d'elles : « Pensez une carte et je vais vous la nommer sur-le-champ. Mais, pour qu'on soit sûr de la vérité, et que l'on ne croie pas que votre aveu soit dicté par la complaisance, dites votre carte tout bas à l'oreille de quelqu'un, moi étant éloigné. » On fit ce qu'il demandait, et sur huit ou dix fois qu'il a recommencé son expérience, il ne s'est pas trompé d'une.

Il ne nous fit pas un mystère de son secret. Il nous fit remarquer que les différents mouvements des lèvres dans la

prononciation pouvaient facilement s'interpréter, étaient très-sensibles dans tous les noms de cartes, qu'on ne pouvait s'y tromper avec un peu d'habitude et en prêtant toute son attention ; mais qu'il fallait se placer de façon à pouvoir apercevoir la bouche de la personne qui nomme la carte, sans qu'il soit d'une nécessité absolue de la voir dans son entier.

J'avais peine à ajouter foi à une perspicacité si puissante ; cela me paraissait prodigieux : mais je ne tardai pas à être convaincu, quand je vis toutes les personnes présentes essayer l'expérience et réussir à peu près toutes. La plupart devinaient cinq fois dans six.

SECTION XX.

Faire voir une carte, la poser sur la table, et la faire changer sans y toucher, n'ayant pas d'autres cartes dans les mains.

Il faut, pour ce tour, une carte préparée de la manière suivante.

On dédouble, par exemple, un neuf de pique et un as de cœur. On colle ces deux cartes, de façon à ce que le dos du cœur soit sur les points du pique, et sur le dos de ce pique on colle une des feuilles blanches qui proviennent du dédoublement. Cette carte paraît alors n'être qu'un as de cœur.

On peut faire soi-même ces points sur du fort papier, et on les colle dans la disposition qu'il vient d'être dit. Quand ces cartes sont sèches, on les lisse comme je l'ai expliqué dans la section VI.

Si cette carte, qui ne représente qu'un as de cœur, est regardée en travers à la lumière, on verra parfaitement le neuf de pique. Le point du cœur, qui doit s'adapter exactement au

pique du milieu, sera eclipsé par ce point de pique et ne sera nullement apparent.

On comprend que cette carte peut servir à plusieurs tours. Ceux qui sont le plus surpris de ses effets, sont les prestidigitateurs, qui ignorent ce moyen, n'en connaissant pas d'autres que celui de filer la carte pour la changer.

Comme on ne donne ordinairement de séances que le soir, la difficulté, pour faire usage de cette carte préparée, est de ne laisser paraître aucune affectation, quand, pour faire voir le neuf de pique aux spectateurs, vous l'interposez entre eux et les bougies. C'est au moment où vous dites : « Messieurs, je pose ici, sur la table, ce neuf de pique, » que vous le placez devant et tout près des lumières ; mais ne vous y arrêtez pas : le temps d'un clin-d'œil suffit pour laisser apercevoir ce neuf de pique. L'ayant vu poser ainsi, les assistants sont bien persuadés que c'est le neuf de pique.

L'as de cœur n'est point du tout aperçu, comme on pourrait le croire, quoiqu'il soit en face des spectateurs, mais il faut vite baisser la carte en la passant près des lumières. Le même effet a lieu au jour comme aux lumières ; mais, dans ce cas, il faut que l'assemblée soit en face des fenêtres, et que vous soyez près de celles-ci.

On peut produire un effet merveilleux, si on se sert de cette carte pour terminer le tour de l'escamotage des quatre as, de la section VI. Quand vous arrivez à la dernière, vous prenez cette carte, qui est disposée sur le jeu. Vous posez ce jeu sur la table et vous dites : « Je n'ai plus qu'un as à prendre. » En disant ces mots, vous passez la carte près des bougies, en faisant le mouvement qui est naturel pour aller toucher la main de la personne qui tient les as. Et, d'ailleurs, ce geste de faire voir la carte est interprété par les spectateurs comme si vous disiez : « Voilà celle qui va devenir mon quatrième as. » Vous le baissez vite et le jetez sur la table. On conçoit l'étonnement des spectateurs, qui, venant de voir un neuf de pique, voient dans le moment un as de cœur, et

sans avoir perdu la carte de vue ; étonnement d'autant plus grand, que vous n'aviez dans les mains que cette seule carte, qui vient de changer subitement d'une manière si extraordinaire.

Je le répète, on peut faire, au moyen de cette carte transparente, plusieurs tours surprenants que l'imagination doit suggérer. Je vais seulement en expliquer un seul, qui pourra en inspirer d'autres.

Faites faire par un ébéniste une petite boîte bien simple, de la forme d'une carte, et un peu plus grande, bien entendu. Il faut que les deux parties soient absolument pareilles en tout. Cette boîte doit être d'environ 3 centimètres d'épaisseur, les deux parties ensemble, lesquelles sont jointes par deux charnières. Faites un point de cœur sur le dos d'un neuf de pique. Conséquemment, cette carte sera as de cœur d'un côté, et neuf de pique de l'autre.

Mettez, quand vous voudrez faire le tour, la carte transparente sur le jeu et le vrai neuf de pique dessus.

Donnez la boîte à tenir à une personne. Ouvrez le jeu, comme si vous vouliez prendre la première venue ; mais prenez la carte double en la laissant voir du côté de l'as (cette carte était mise d'avance dans le jeu). Mettez-la dans la boîte, que vous reprenez des mains de la personne, sous prétexte de faire voir aux spectateurs que c'est l'as de cœur que vous venez d'y placer. En fermant la boîte par la partie dans laquelle se trouve la carte, cette carte se retourne naturellement et paraîtra, en rouvrant la boîte, du côté du neuf de pique. Vous remettez cette boîte entre les mains de la personne qui la tenait. Maintenant, vous faites un faux mélange et vous dites : « Je vais prendre une carte, n'importe laquelle, que je vais poser sur la table. » En parlant ainsi, vous prenez sur le jeu le véritable neuf de pique, que vous montrez ; et continuant de parler, vous dites : « Il est question de faire passer invisiblement ce neuf de pique dans la boîte que Madame tient fermée, et de faire venir l'as de cœur qui

est dans cette boîte à la place du neuf de pique. Ne croyez pas, Messieurs, que je vais en prendre une autre adroitement sur le jeu. Pour prévenir tout soupçon, je mets ce jeu sur la table et je pose ici le neuf de pique. » En disant : « *Ne croyez pas, Messieurs, que je vais en prendre une autre sur le jeu,* » vous avez posé sur ce jeu la vraie carte, comme geste indicatif, et en feignant de la reprendre, vous avez pris la seconde par le principe de la carte filée par le deuxième moyen ; et comme, en disant : « *Je pose ici ce neuf de pique,* » vous le passez près de la lumière, les spectateurs, l'apercevant, ne peuvent pas penser que vous l'ayez changé, et leur surprise est grande quand vous découvrez l'as de cœur, et que vous faites voir, en ouvrant la boîte, que le neuf de pique en a pris la place.

Il faut reprendre le jeu sur la table dans le moment où la personne qui tient la boîte l'ouvre sur votre invitation, parce que, quand elle fait voir le neuf de pique, vous prenez cette carte et vous la mettez dans le jeu aussitôt, en priant les assistants de visiter la boîte, pour s'assurer qu'il n'y a point de double fond. Mais vous avez dû placer la carte double dans le jeu, de façon à pouvoir faire sauter la coupe, pour l'enlever et la poser sur la planchette, en même temps que vous mettez le jeu sur la table.

Quant à la carte transparente, vous la reprenez comme une autre carte, et vous la remettez dans le jeu. Cependant, il serait bon de la prendre avec l'autre, sur laquelle vous la mettriez, afin de pouvoir les enlever ensemble et les mettre à l'abri du toute investigation ; car il faut toujours prévoir et prévenir les éventualités fâcheuses ; il pourrait arriver qu'ayant laissé ces deux cartes dans le jeu, il prendrait fantaisie à quelqu'un de mettre la main dessus pour l'examiner, et qu'il pourrait y trouver ces cartes.

L'invention de la carte transparente est due à un ancien ami, M. *Théodore Massy*, qui était amateur et très-ingénieux pour trouver des moyens relatifs à la physique amusante.

SECTION XXI.

Une carte ayant été prise et mêlée dans un jeu que l'on étale circulairement sur une table, au milieu de laquelle on aura placé un pivot armé d'une aiguille à cadran, faire qu'en tournant l'aiguille, sa pointe s'arrête sur la carte prise et mêlée.

Ce tour est aussi de l'invention d'un amateur, à ce que m'a dit un habile prestidigitateur qui m'en a donné le secret, en m'avouant que, bien que ce secret fût d'une simplicité puérile, il en avait été fort intrigué.

On place verticalement un pivot sur un plateau de bois d'une circonférence convenable pour contenir autour et tout juste les trente-deux cartes du jeu de piquet. Sur ce pivot, on adapte une aiguille semblable à celles que les marchands d'oublies mettent sur leurs boîtes pour confier au hasard le sort de leur marchandise. Si on n'a pas de plateau, on peut se servir d'une table ordinaire, sur laquelle on tracera un cercle capable de contenir les trente-deux cartes placées l'une contre l'autre. Ce dernier préparatif me paraît encore le meilleur.

Ces dispositions prises, on fixe le pivot muni de son aiguille au milieu de la table.

Après avoir exécuté un certain nombre de tours de cartes, on en fait tirer une, et on donne le jeu pour y mêler celle qui a été prise librement. Ensuite on place toutes les cartes autour du cercle, les figures en dessous. On fait tourner fortement l'aiguille, dont la pointe s'arrête sur la carte qui a été prise. On la fait nommer, et on la retourne pour prouver que l'aiguille ne s'est pas trompée.

Explication. — Au lieu de prendre un jeu complet, on en prend un composé de toutes cartes semblables, mais on a

soin de mettre sous ce jeu une carte d'un point différent des autres, et on la laisse voir sans affectation. Cette carte est mise pour qu'on n'en voie pas sous le jeu une pareille à celle qu'on a tirée. On ne doit pas s'inquiéter de cette carte, car ce serait un grand hasard si la touche s'arrêtait sur elle. Mais si ce hasard arrivait jamais, on en serait quitte pour recommencer le tour, en attribuant ce malheur à l'humidité de l'air ou à l'influence de la lune, qui, pouvant déplacer les eaux de la mer, a bien pu déranger vos cartes. Et si quelques personnes paraissaient douter de l'excellence de vos raisons, voici celles que vous pourriez leur donner pour les convaincre :

« *Messieurs, ce que je viens de vous dire est sérieux, car vous avez dû remarquer plusieurs fois que, dans le temps de la pleine lune, et même souvent plus tôt, pourvu que le ciel soit bien pur, parce que, s'il y avait le moindre nuage, on ne verrait rien. On dit qu'il faut prendre tant de précautions, que plusieurs personnes y ont renoncé. Cependant j'en ai connu qui m'ont assuré qu'ordinairement cela ne manque jamais, mais qu'il faut être très-attentif. Quant à cela, je le crois bien, parce que j'ai rencontré plus de vingt naturalistes qui m'ont dit n'avoir jamais pu y parvenir. Cependant, si la chose est vraie, comme les physiciens nous l'assurent, on doit penser qu'il y a dans la nature des effets dont les causes nous seront peut-être éternellement cachées; car si le phénomène dont je viens de parler a été observé par tant de personnes, comment se fait-il qu'aucune n'ait pu nous rendre raison d'un résultat aussi extraordinaire? J'en appelle à votre sagacité; quant à moi, j'avoue que je n'y comprends rien du tout, mais je n'en suis pas moins persuadé que c'est ce qui m'a empêché de réussir le tour.* »

Après un raisonnement aussi sublime, je ne crois pas qu'il puisse y avoir un esprit assez rétif pour se montrer rebelle à l'évidence de vos arguments. D'ailleurs, ce qu'on ne comprend pas est toujours très-persuasif, et je vous conseille

d'user de ce moyen quand un accident malheureux vous arrivera, car les plus récalcitrants n'auront plus d'objections à vous faire. Revenons à notre tour.

Si on reproche à l'inventeur la frivolité de son procédé, je réponds que les moyens, quels qu'ils soient, sont toujours bons quand le but qu'on se propose est atteint. Si le tour est accueilli tel qu'on l'a présenté, on n'a rien à demander de plus. Les spectateurs vous ayant vu faire plusieurs tours avant celui-ci, et constamment avec des jeux bien conditionnés, sont loin de soupçonner la supercherie, et la carte qu'ils ont aperçue sous ce faux jeu aurait suffi pour arrêter tout soupçon.

SECTION XXII.

Deviner de suite les cartes qu'on prend librement dans un jeu.

Il faut avoir un jeu arrangé dans un ordre qui laisse paraître les cartes bien mêlées. En voici un fort simple.

Retenez ces noms, qui forment une phrase intelligible qui aide la mémoire, en les prononçant dans l'ordre qui suit : « *Huit rois valent neuf dames dix sept as.* » Le mot *valent* signifie *valet*.

Retenez aussi l'ordre des quatre genres de cartes dont nous avons déjà parlé, qui est : pique, trèfle, carreau et cœur. Voici comme il faut les placer. Le premier genre, c'est pique, et la première carte de la phrase est un *huit ;* mettez donc le huit de pique sur la table. Le second genre du point, c'est trèfle, et la deuxième carte de la phrase, c'est un *roi ;* mettez sur le huit de pique le roi de trèfle. Le troisième mot de la phrase, c'est *valent*, et le troisième du genre, c'est carreau ; vous mettez le valet de carreau sur les deux cartes déjà placées. Et ainsi de suite, en observant toujours ces deux ordres. Voici comment sera composée la première série, les cartes

étant placées l'une sur l'autre : huit de pique, roi de trèfle, valet de carreau, neuf de cœur, dame de pique, dix de trèfle, sept de carreau, as de cœur.

Remarquez, qu'ayant placé l'as de cœur, dont le point est le quatrième dans l'ordre des genres, il faut recommencer par pique. Mais comme, après l'as, on reforme une autre série par un huit, et que celui de pique est passé, il faut alors mettre le huit de trèfle, puisque le trèfle suit le pique ; et vous continuez en conservant toujours ce système d'arrangement, de sorte qu'ayant mis le huit de trèfle, c'est le roi de carreau qu'il faut placer dessus, etc.

Le jeu étant ainsi préparé, si vous faites prendre une carte, il faut toujours couper à l'endroit où la carte a été prise. Il suffit de mettre dessous le paquet de dessus. Donnez un coup d'œil sur la carte de dessous. Si, par exemple, vous voyez le valet de trèfle, en récitant mentalement la phrase, vous savez que c'est un neuf qui suit le valet ; et connaissant l'ordre des quatre genres de points, vous savez aussi que ce neuf est celui de carreau, puisque ce dernier point suit le trèfle ; donc c'est le neuf de carreau qu'on a pris.

Autre exemple : si vous voyez la dame de carreau sous le jeu, après avoir coupé, par l'ordre des cartes, vous savez qu'un dix suit une dame, et par l'ordre des genres de points, que le cœur suit le carreau ; donc c'est le dix de cœur qu'on a tiré.

Si on veut s'en donner la peine, une demi-heure de pratique suffit pour se mettre parfaitement au fait.

Mais j'ai ici une observation importante à faire. Comme les séries commencent par un huit, on ne peut pas (pour les huit seulement) suivre l'ordre des genres de points comme je l'ai recommandé ; car, ayant pris le huit de pique pour première carte de la première série, et cette série se terminant par l'as de cœur, vous ne pouvez que mettre le huit de trèfle sur cet as de cœur pour recommencer la seconde série. Et comme le cœur, d'après notre système, doit être suivi d'un

pique, l'ordre est donc interverti. Il en est de même pour les autres huit. Mais il est très-facile d'obvier à cet inconvénient. D'après le petit dérangement que je viens de dénoter, le huit de pique et l'as de carreau sont toujours ensemble, comme le huit de cœur avec l'as de trèfle. Pour ne pas vous tromper, retenez dans votre mémoire ces deux mots : *picar, trefcœur*. Dans le mot *picar*, la première syllabe signifie pique, et la seconde carreau ; dans le mot *trefcœur*, la première syllabe vous rappelle trèfle, et la deuxième, cœur. Vous retournez le mot, si la carte que vous voyez sous le jeu l'exige. Expliquons cela.

Si vous voyez l'as de trèfle sous le jeu, pensez au mot qui vous indique le point qui s'accouple avec le trèfle ; vous trouverez cœur ; donc on a pris le huit de cœur. Si vous voyez l'as de cœur, vous savez que le cœur s'allie avec le trèfle ; donc c'est le huit de trèfle qui a été tiré.

C'est la même chose pour le pique et le carreau. Si vous voyez sous le jeu l'as de carreau, c'est le huit de pique qu'on a enlevé. Si vous voyez l'as de pique, c'est le huit de carreau qu'on a retiré.

Vous voyez qu'avec ce jeu, dans lequel toutes les cartes paraissent parfaitement mêlées, vous pourrez connaître toutes celles qu'on tirera librement. Il sera bon de couper plusieurs fois de suite devant les spectateurs avant de faire prendre la carte, pour prévenir tout soupçon d'arrangement, car, quand on voit couper les cartes, on croit généralement que si elles étaient placées dans un ordre donné, cet ordre serait interverti.

On comprend que l'on peut faire, avec ce moyen, beaucoup de tours surprenants. Je vais en décrire un, pour donner une idée du parti que l'on peut tirer de cet arrangement.

SECTION XXIII.

Etaler un jeu sur la table, les figures en dessous; prier quelqu'un d'en détacher une carte à volonté, et faire qu'une carte prise dans un autre jeu soit précisément celle qu'on a indiquée au hasard et librement.

Vous aurez soin de préparer par dix-huitièmes un second jeu que vous placerez d'avance sur la table. Vous ne négligerez pas d'établir un ordre de placement dans les quatre genres de points, afin d'être plus à portée de vous y reconnaître, dans la recherche d'une carte que vous serez obligé de faire promptement.

Après avoir fait un faux mélange avec le jeu arrangé comme je l'ai expliqué ci-dessus, section XXII, et montré que les cartes sont bien pêle-mêle, vous les étalez sur la table, les figures en-dessous, en faisant une longue bande, mais en prenant garde qu'il n'y en ait pas de séparées tout-à-fait. Vous invitez une personne à venir en choisir une et à la détacher des autres. Vous ramasserez les cartes, en prenant d'abord à l'endroit même où on en a pris une. Vous ramassez de suite l'autre partie du jeu, dont vous faites un paquet que vous mettez sur le premier. En rassemblant ces deux paquets et en les frappant sur la tranche comme pour les égaliser, vous jetez un coup d'œil sur la carte de dessous. Cette carte était la dernière du premier paquet que vous avez ramassé, et, par conséquent, celle qui précédait la carte qui a été séparée des autres. En connaissant cette carte, vous connaissez naturellement celle qui suit. Vous laissez sur la table ce premier jeu, un peu éloigné de la carte qui en a été retirée. Vous allez prendre le jeu arrangé par dix-huitièmes; il ne vous faut qu'un instant pour trouver la pareille à celle qui a été choisie; vous la faites tirer forcément, ensuite vous

demandez à la personne qui a séparé la carte des autres du premier jeu, le nom de cette carte. Cette personne ne l'ayant pas vue, répondra qu'elle n'en sait rien. Alors vous dites : « Monsieur, personne ne connaît cette carte que vous avez touchée au hasard et à votre volonté. Ni vous ni moi ne l'avons vue. Mais, pour savoir ce qu'elle est sans la retourner, il suffira de regarder celle que Madame vient de tirer à son choix dans ce jeu ; car je veux que cette carte soit la même que celle qui est sur la table, et que vous avez bien voulu séparer des autres. » On fait voir les deux cartes, et chacun en reconnaît l'identité.

On concevra l'effet que doit produire ce tour sur l'esprit des spectateurs, si l'on réfléchit que personne ne se doute que les cartes sont arrangées, et que tous les assistants sont persuadés que la carte qui a été tirée dans le second jeu l'a été librement, puisque l'on ne vous a pas vu chercher dans ce jeu pour en mettre une à votre disposition, comme on serait obligé de le faire, si les cartes n'étaient pas arrangées par dix-huitièmes.

Je finis la description des tours de cartes, dont aucun, selon ma conviction, n'a encore été publié. Ayant feuilleté les ouvrages d'Ozanam, de Guyot et de Decremps, je n'ai trouvé dans ces douze volumes que trois ou quatre tours qui soient bien composés et dignes du temps actuel. Je n'ignorais pas ces tours ; mais, comme je me suis fait une loi de n'admettre dans mon livre que ce qui, jusqu'à ce jour, n'a pas été écrit, je voulais les passer sous silence. Néanmoins, en pensant que les amateurs qui ne possèdent pas les ouvrages que je viens de citer, seraient privés de quelques jolis tours, j'éprouvais des regrets, j'étais tenté, j'hésitais. J'ai enfin triomphé de mes scrupules, et je donne ces tours à la suite de ceux que je viens de décrire, dans l'intérêt des personnes qui ne les connaissent pas, espérant que l'on ne m'en saura pas mauvais gré.

Cependant, après avoir donné ces trois ou quatre tours

tels qu'ils sont écrits dans les livres d'où je les ai tirés, je me permettrai de faire quelques observations tendant au perfectionnement de ces tours, en priant le lecteur de ne pas attribuer à une manie de frondeur les censures que je pourrais faire.

Faire disparaître d'un jeu une carte pensée, pour la faire trouver dans tout autre endroit.

Je commence ce petit supplément par un tour qui est de très-peu d'importance, parce qu'on n'en a pas tiré parti. Ce jeu est de pure combinaison arithmétique; je n'en parle que parce qu'à l'aide de la prestidigitation, j'ai pu y ajouter une circonstance qui le rend réellement étonnant, de peu de chose qu'il était. Ceci prouvera qu'en mêlant l'adresse aux tours de calcul, on peut leur donner beaucoup plus d'éclat.

J'ai trouvé ce petit tour dans un ouvrage intitulé *Dictionnaire des jeux familiers.*

On prie quelqu'un de penser une carte. On fait trois tas sur la table, en mettant alternativement une carte sur chaque tas, jusqu'à la fin du jeu. On demande à la personne qui a pensé la carte, dans quel paquet elle se trouve. Vous prenez le tas indiqué, et vous mettez les deux autres dessous. Vous faites trois fois la même chose, en mettant toujours le tas désigné sur les deux autres. A la troisième fois, la carte pensée se trouve dessus. Je veux dire qu'elle est la première du tas indiqué. Vous ramassez les paquets comme il est dit, et la carte se trouve la première du jeu. En relevant vivement les cartes, les spectateurs ne font pas attention où va celle qui a été pensée, et, d'ailleurs, ils sont loin de croire que vous la connaissez déjà. Alors, au lieu de la nommer bonnement, comme cela est conseillé dans l'ouvrage cité ci dessus, et de terminer ainsi le tour, enlevez la carte et donnez le jeu à mêler. Dans le temps que l'on mêle, vous mettez à votre poche la carte que vous avez dans la main. Ensuite,

recommandez à la personne qui tient le jeu de le serrer entre ses doigts, et dites : « Monsieur, non-seulement je connais votre carte et puis vous la nommer, mais, de plus je veux l'escamoter. » Vous frappez sur le jeu, en ordonnant à la carte d'en sortir et d'aller dans votre poche. Vous la retirez pour la faire voir après qu'on l'aura nommée.

On peut faire mieux encore. Pendant que l'on mêle les cartes, on va chercher une de ces boîtes mécanisées dont je donnerai la description dans la troisième partie de cet ouvrage, et vous mettez dans cette boîte la carte que vous avez enlevée. Cette carte n'est pas visible et ne paraît que quand vous le voulez. Vous revenez et vous faites voir qu'il n'y a rien dans la boîte que vous donnez à tenir à quelqu'un. Vous frappez sur le jeu que l'on tient comme je l'ai dit, en ordonnant à la carte pensée de passer dans la boîte. On l'ouvre pour faire voir la carte, et on recommande de visiter le jeu, pour prouver que la carte n'y est plus.

Plusieurs personnes ayant pris chacune une carte, donner ces cartes à mêler, et faire que l'une d'elles se change successivement en toutes celles qui ont été prises.

Ce tour a été très-bien décrit par Decremps; il est encore un des plus beaux que l'on puisse faire. Cependant, je me permettrai de ne pas me conformer tout-à-fait à sa méthode, parce qu'il y a quelques particularités à ajouter et quelques choses à retrancher.

Par exemple, le paragraphe 8. Il enlève deux cartes, et donne le jeu à mêler. Donner le jeu à mêler n'est ici qu'un prétexte inutile, pour avoir occasion de regarder la carte qu'il ne connaissait pas parmi les deux qu'il a enlevées. Il est toujours dangereux d'enlever des cartes quand on doit les tenir un certain temps dans sa main, comme celui qui est employé pour mêler les cartes. On ne doit se servir de ce

moyen que quand il est inévitable. Ici, c'est inutile. Si on a besoin de voir dans le jeu une carte qui vous est inconnue, on doit avoir recours au principe de la carte à l'œil : mais on ne le connaissait pas du temps de Decremps.

Je vais donc décrire ce tour selon ma manière de l'exécuter.

Je fais prendre une carte, en affectant de laisser choisir librement celle qu'on voudra. Je la fais mettre dans le jeu, et, par la carte à l'œil, je la connais. Je fais tirer forcément cette même carte par quatre ou cinq personnes éloignées les unes des autres, afin qu'elles ne voient pas que c'est la même qu'elles ont tirée : à chaque fois, je fais un faux mélange. Quant à la dernière que je fais prendre, je la laisse entre les mains de la personne. J'en fais tirer une seconde, que je reconnais aussi par le moyen de la carte à l'œil, après l'avoir fait remettre dans le jeu. Je coupe à l'endroit où on vient de la mettre; je fais poser dessus celle qui est restée dans les mains de la précédente personne. Je couvre ces cartes de l'autre paquet. Je fais sauter la coupe, et les deux cartes se trouvent sur le jeu. Ici, je nomme ces deux cartes avec d'autres qui n'ont pas été prises, comme pour prouver que je connais toutes celles qui ont été tirées; mais, dans le fait, pour détourner tout soupçon que l'on pourrait concevoir contre la diversité des cartes; car chacun, entendant nommer la sienne, croit que les autres sont celles qui ont été tirées par les autres personnes.

On n'a pas perdu de vue que la première carte qui est sur le jeu est celle qui a été tirée plusieurs fois. Je fais prendre librement une troisième carte, je la demande à la personne qui l'a prise pour la faire voir aux spectateurs. Je fais filer la carte, en disant à cette dernière personne : « Madame, ce n'est plus votre carte; c'est celle de Monsieur. »

Remarquez qu'ayant fait filer la carte, j'ai dans la main celle qui a été tirée plusieurs fois. Je la montre à toutes les personnes qui l'ont prise, et toujours en disant, en baissant la

carte : « Ce n'est plus la vôtre, c'est celle de Madame. » Mais, pour donner plus d'action à ce tour, chaque fois que je feins de la changer, je fais craquer la carte.

Comme ce mouvement est employé dans certains tours, je vais donner la manière de l'exécuter.

Pour produire ce bruit, on tient la carte avec l'index et le pouce, et sur cet index, on met le reste des doigts l'un sur l'autre. Je les serre fortement pour leur donner de l'élasticité, et les faisant échapper l'un après l'autre, chacun d'eux vient frapper la carte assez fort pour occasionner un bruit très-sensible. Ce mouvement est nécessaire dans le tour dont nous nous occupons, car il faut bien mettre en évidence quelque chose qui soit censée opérer la métamorphose. Reprenons le tour.

Quand cette même carte a été présentée à toutes les personnes qui l'avaient prise, il reste à montrer celle qui était dessous, et qui se trouve actuellement sur le jeu. Mais je feins de l'oublier, en disant : « Je crois que j'ai donné les cartes à toutes les personnes qui en ont tiré. » En prononçant ces paroles, je fais filer la carte. La personne qui attend la sienne me rappelle que je ne la lui ai pas montrée : je la prie de la nommer, et je la lui fais voir.

Je fais une dernière fois filer la carte pour en prendre une quelconque ; et, comme si je craignais d'avoir encore oublié quelqu'un, je demande si tout le monde a vu sa carte ; mais on ne répond pas. Alors, faisant craquer celle que j'ai dans les doigts, je la montre en disant : « Eh bien ! ce n'est plus celle de personne. »

La différence qu'il y a entre la méthode de Decremps et la mienne, c'est que je laisse prendre librement la première carte, qui est celle qui doit être tirée plusieurs fois ; que je n'enlève pas les deux cartes mises sur le jeu, opération qui donne une difficulté de plus, et qui est tout-à-fait gratuite ; que je ne prends pas de suite sur le jeu la carte qui a été prise plusieurs fois, mais que j'en fais tirer une autre que je

fais voir, et que je file pour avoir celle qui doit faire le sujet des métamorphoses; qu'enfin, après avoir montré toutes les cartes à ceux qui en avaient pris, je termine le tour par faire une dernière fois filer la carte, pour en faire voir une qui n'a appartenu à personne : ce qui confirme une fois de plus que toutes les cartes prises étaient différentes.

Parmi quelques petits tours de cartes décrits dans Guyot, j'en ai trouvé deux forts jolis, que je ne m'attendais pas à y rencontrer, et dont je n'ai pas parlé précédemment, sachant qu'ils étaient publiés. Je vais les écrire littéralement, et conformément au texte de Guyot.

Les cartes changeantes sous les mains.

Il faut avoir dans votre jeu une carte qui soit double (par exemple, un roi de pique), que vous placerez dessous le jeu; vous mettrez au-dessous de ce roi, une carte quelconque, comme un sept de cœur, et dessus le jeu votre second roi de pique; vous mêlerez le jeu sans déranger ces trois cartes, et montrant le dessous du jeu, vous faites voir à une personne le sept de cœur, vous le retirez avec le doigt, que vous avez eu le soin de mouiller, et feignant alors d'ôter ce sept de cœur, vous ôtez le roi de pique, et le posant sur la table, vous dites à cette même personne de couvrir avec sa main ce prétendu sept de cœur; vous mêlez une seconde fois le jeu, sans déranger la première et dernière carte, et ayant fait passer sous le jeu le second roi de pique, vous le montrez à une autre personne et en lui demandant quelle est cette carte; vous la retirez avec le doigt, et vous ôtez le sept de cœur, que vous lui faites couvrir de la main; vous commandez au sept de cœur (qu'on croit être sous la main de la première personne) de passer sous celle de la seconde, et réciproquement au roi

de pique (qui paraît avoir été mis sous la main de la seconde personne) de passer sous celle de la première, vous faites lever les mains et remarquer que le changement s'est fait.

Nota. — Les deux cartes semblables et l'attention qu'on a de faire remarquer à la seconde personne le roi de pique, fait paraître cette récréation assez extraordinaire.

Je vais aussi me permettre quelques observations sur ce tour pris dans l'ouvrage de Guyot. D'abord, il ne faut pas laisser aux spectateurs le temps de réfléchir. On passe de suite à un autre tour. Il m'est arrivé quelquefois que des personnes très-attentives disaient tout haut : « Mais je crois qu'il faut deux cartes pareilles pour faire ce tour. » Pour parer à cette fâcheuse réflexion, j'avais soin d'enlever une des deux cartes aussitôt le tour fini.

Au lieu de faire mettre les mains sur les cartes, je prie les deux personnes de les approcher l'une de l'autre et de les faire toucher; ou je prends la baguette magnétique et je recommande de faire toucher les cartes aux deux bouts de cette baguette, en disant qu'elle a la vertu d'opérer ce prodigieux changement au moment où elle entre en communication avec les cartes. Ces simagrées sont souvent nécessaires pour donner un air plus mystérieux aux tours.

Quand Guyot dit qu'en feignant d'ôter le sept de cœur avec le doigt mouillé, on ôte le roi de pique, on conçoit qu'il veut dire qu'il faut faire glisser la carte; car celui qui ne connaît pas ce principe, serait bien gauche s'il voulait prendre la seconde carte sous le jeu sans faire glisser la première en arrière.

Voici le deuxième et dernier tour que je prends dans Guyot. Il est aussi très-bien composé. C'est un tour de carte pensée, mais qui tient tout-à-fait à la prestidigitation. Je l'écrirai littéralement comme le précédent, avec d'autant plus de raison qu'il est bien expliqué et en peu de mots, chose difficile

pour les tours. Je me réserve cependant de faire quelques observations que je crois nécessaires.

De quatre cartes qu'on fait prendre au hasard dans le jeu, en laisser penser une et la deviner.

Il faut laisser prendre à volonté quatre cartes dans un jeu, et dire à la personne qui les a choisies, d'en penser une à son choix. Ayant repris ces quatre cartes, on en mettra adroitement deux au-dessus du jeu et deux au-dessous; et sous ces deux dernières, on mettra quatre cartes quelconques; on étalera ensuite le dessous du jeu sur la table, en faisant voir seulement huit ou dix cartes, et on demandera à cette personne si la carte qu'elle a pensée s'y trouve. Si elle répond que non, vous serez sûr qu'elle est dans les deux cartes que vous avez mises au-dessus du jeu; pour lors, vous les ferez passer par-dessous; et lui montrant le dessous du jeu, vous lui direz : « N'est-ce pas là votre carte? » Si elle dit encore que non, avec le troisième doigt, que vous aurez légèrement mouillé, vous retirez cette même carte, et lui direz de retirer elle-même sa carte de dessous le jeu.

On peut également la retirer soi-même et la montrer.

Si la personne vous disait que la carte qu'elle a pensée se trouve dans les premières qui lui ont été montrées d'abord, il faudra retirer subtilement les quatre cartes qui ont été mises sous le jeu, afin que les deux cartes où se trouve celle qui a été pensée, soient au-dessous du jeu, et vous lui ferez de même voir ou tirer sa carte, comme il a été expliqué ci-dessus.

Observations. — Je crois qu'il est bon d'expliquer au lecteur comment il faut mettre *adroitement* deux cartes dessus et deux dessous, comme Guyot le recommande, mais en oubliant d'en donner le moyen; je vais remplir cette lacune.

Tenant le jeu dans la main, on l'ouvre avec le pouce, ce qui est très-facile; et tenant de l'autre main les quatre cartes, on

les met dans le milieu qui vous est préparé par le pouce, mais avec l'attention de mettre le petit doigt entre ces quatre cartes. Vous faites sauter la coupe : alors il y a deux cartes dessus et deux dessous de ces quatre cartes que vous venez de mettre au milieu du jeu.

Dans ce cas où il faudrait retirer les quatre cartes indifférentes qui ont été mises dessous, Guyot dit qu'il faut les retirer subtilement : il serait encore bon d'enseigner comment il faut faire pour les ôter *subtilement*, ce qui n'est pas aussi facile qu'on pourrait le penser. Cela se fait quand, ayant étalé les cartes pour demander si on voit celle qu'on a pensée, il a été répondu que oui; alors, en ramassant les cartes, on met le petit doigt sous les quatre dernières, et on fait sauter la coupe pour faire venir ces quatre cartes sur le jeu. La face des cartes est en dessus, mais cela n'y fait absolument rien.

Encore une observation importante : Guyot dit aussi qu'il faut mettre quatre cartes quelconques sous les deux de dessous; mais ceci, qui paraît n'être rien, est le plus difficile du tour. S'il ne s'agissait que de prendre quatre cartes dans le milieu du jeu et de les mettre tout simplement dessous, rien de plus aisé. Mais il ne faut pas oublier que les yeux des spectateurs sont constamment braqués sur vos mains, et si on vous voit mettre quelques cartes sous le jeu, on pensera bien que ce n'est pas sans dessein : les doutes s'élèvent, les conjectures trottent dans l'esprit, et par cela on arrive quelquefois à deviner vos moyens. C'est ce qu'il faut éviter. Il y a des principes pour tout, et ici comme ailleurs. Donc, dans le cas dont il est question en ce moment, pour mettre ces quatre cartes sous le jeu sans faire naître de soupçons, voici la manière qu'il est d'autant plus utile de connaître, qu'elle est souvent employée dans les tours. Ce qui oblige le plus à avoir recours à ce procédé, c'est qu'il faut compter des cartes, et n'en mettre ni plus ni moins que ce qui est nécessaire.

Je suppose que vous ayez l'habitude de tenir le jeu dans

votre main droite. Prenez de la gauche un paquet sur le jeu, et avec le pouce de la main droite, glissez, l'une après l'autre, quatre cartes sur le paquet que vous tenez de la main gauche; rejoignez ces deux paquets, en remettant le tas de gauche sur celui de la droite. Ces quatre cartes sont sur le jeu. Glissez-les une seconde fois dans la main gauche, avec le pouce de la droite; vous les reportez de nouveau sur le jeu, mais, cette fois, vous mettez le petit doigt de la main droite dessous, et vous faites sauter la coupe pour les faire passer dessous.

Il semblerait, à la description de cette manipulation, qu'elle doit être bien longue à opérer : on peut faire tout cela dans le temps qu'il faudrait pour dire : « Madame, voulez-vous prendre une carte, s'il vous plaît? » et même beaucoup moins, si c'était un bègue qui fît la question.

Du reste, il semble aux spectateurs que vous ne faites que mêler les cartes, et ce maniement ne peut pas être suspecté par eux.

Une dernière observation. — Il est facile de voir à la manière dont Guyot présente cette récréation, qu'il n'avait pas l'habitude de faire des tours. Je l'ai déjà dit : la moindre circonstance omise par irréflexion ou observée à propos suffit, ou pour tuer un tour, ou pour le rendre frappant. Guyot fait prendre la carte par dessous, par la personne qui l'a pensée, en disant : « Est-ce là votre carte ? » Cette façon de finir le tour est tout-à-fait insignifiante. Voici comment on doit le terminer. Il faut connaître la carte de dessous, qui est l'une des deux où se trouve la carte pensée. Aussitôt que vous avez ramassé les cartes, après que la personne vous a dit, en parlant de la sienne, « Je la vois, » ou : « Je ne la vois pas, » annoncez-lui affirmativement que sa carte est sous le jeu. Si elle nomme la carte qui est la première dessous et que vous connaissez, montrez-la lui. Si elle nomme une autre carte, ce ne peut être que la deuxième en dessous. Vous faites

glisser la première, pour ne donner que la seconde, qui a été pensée.

Je ne parlerai pas de quelques tours trop connus, parce qu'ils se trouvent dans ces compilations que j'ai déjà citées, lesquelles sont prises dans Ozanam, Guyot, et surtout dans Decremps. Ces petites brochures, copiées les unes sur les autres, sont sans cesse lancées dans le public et ne lui offrent jamais rien de nouveau. C'est ainsi que l'on trouve dans toutes la *Carte prise, mêlée dans le jeu et apportée à la pointe d'une épée, les yeux bandés;* — la *Carte mêlée, qui reste seule au bout des doigts, après avoir frappé sur le jeu pour faire tomber toutes les autres cartes;* — la *Carte brûlée et raccommodée;* enfin, plusieurs autres petits tours qui ne sont ignorés de personne depuis longtemps.

Je vais terminer cette première partie, en faisant connaître quelques moyens secondaires qu'il est bon de savoir pour être prémuni contre toute surprise, dans le cas où on en verrait les effets.

Je n'ai rien dit des clefs, parce que c'est un moyen suranné dont on ne se sert plus, et que nous en avons d'autres qui remplacent avantageusement celui-là.

On appelle clefs, des cartes qui sont plus longues ou plus larges que les autres. On les distingue facilement au tact. On en mettait ordinairement deux dans un jeu, une longue et une large. Ozanam et Guyot en ont mis dans les quelques tours qu'ils ont décrits : il ne faut pas s'en étonner, puisqu'il y a un siècle que les ouvrages qu'ils ont publiés ont paru pour la première fois. Ces clefs donnaient beaucoup de facilité dans l'exécution de plusieurs tours; mais elles seraient superflues maintenant, puisque, dans les jeux biseautés, toutes les cartes peuvent devenir des clefs, et que, comme je l'ai dit, il y a encore d'autres moyens qui permettent de rejeter ces anciennes clefs, comme on pourra s'en convaincre, si on examine les principes décrits au commencement de cette première partie.

Les prestidigitateurs se servent d'un moyen pour forcer une personne de couper le jeu à l'endroit où cela leur est nécessaire. Ce moyen est aussi employé par certains escrocs, qui font métier de tromper en jouant. Il consiste à séparer le jeu en deux parties avec le petit doigt, et à les ployer en sens inverse. On fait courber les cartes en rapprochant les deux bouts l'un de l'autre, intérieurement, de sorte que les deux parties étant ainsi ployées, en faisant fléchir les deux bouts avec les doigts, il se forme entre elles un vide en forme d'ovale, dont le grand axe coupe les cartes en travers. En lâchant les bouts pour laisser relever les cartes, elles conservent de cette courbure qu'elles ont été obligées de prendre par la flexion; et comme les deux parties qui ont été courbées en sens contraire ont leurs courbures concaves face à face, il en résulie un petit vide qui force pour ainsi dire de couper à cette place.

On appelle cela faire le pont. Ce mouvement se fait en un clin-d'œil; il n'est pas aperçu, parce que la main qui le fait couvre totalement le jeu.

Pour donner une idée de l'usage du pont, je suppose faire une partie de piquet, que ce soit à moi de faire les cartes, et que je veuille me donner trois as. En ramassant le jeu qui a été éparpillé sur la table, par suite de la partie précédente, je mets adroitement trois as dessous. Je mêle en conservant toujours les as à leur place. Pour terminer le mélange, je prends, de la main qui ne tient pas le jeu, un paquet en dessous, que je rapporte en dessus, pour que mes as soient au milieu. Je fais le pont et je donne à couper : on coupe, et mes as sont au talon, qui est pour moi. Notez que je ne fais pas sauter la coupe pour faire venir mes as au milieu; ce serait une maladresse, parce qu'au jeu, le moindre mouvement qui n'est pas motivé est observé et donne des soupçons. En prenant, comme je l'ai dit, un paquet de cartes dessous, que je mets dessus en faisant jouer les cartes, j'ai l'air de finir mon mélange naturellement.

Je ne donnerai pas plus d'exemples de l'usage de cette supercherie, mon dessein n'étant pas de former des filoux. La société ne manque pas de ces respectables astistes ; je crois même qu'il y en a au-delà de ce qu'il en faut pour le besoin des localités. Je veux seulement prévenir les honnêtes gens des moyens que l'on peut employer pour les tromper. Il y a beaucoup de ces moyens ; cela me fait penser à donner quelques conseils pour éviter les piéges.

Je parlerai d'abord de certaines personnes que l'on rencontre assez souvent, qui jouissent d'une réputation d'honnêtes gens et qui la méritent, mais pourtant qui ne se font pas un scrupule de tromper en jouant : elles prétendent seulement corriger la fortune par un peu de savoir-faire, et croient de bonne foi que les infidélités de cette nature ne doivent pas peser sur la conscience. Il faut y prendre garde : ces sortes de joueurs, sans connaître les tours de cartes, font adroitement sauter la coupe à leur manière et faire le faux mélange.

Après avoir assemblé les cartes qui leur conviennent et les avoir mises dessus ou dessous le jeu, selon le besoin, ils mêlent les cartes, excepté celles qu'ils ont préparées et qu'ils prennent en paquet dans leurs mains, ne mêlant que celles qu'ils ont en plus, et remettant le paquet à sa place, opération qui n'est pas difficile et qui paraît bien naturelle. La voici :

Je suppose que l'on veuille laisser les cartes choisies sur le jeu que l'on tient de la main gauche : on prend de la droite, sur le jeu, presque la totalité des cartes, et sur ce qui reste dans la main gauche, on met dessus et dessous, et par petites portions, toutes les cartes de la main droite, faisant en sorte qu'en dernier lieu, le paquet apprêté revienne sur le jeu sans affectation.

Si c'est sous le jeu que l'on veut conserver les cartes que l'on y a secrètement assemblées, on prend de la main droite trois ou quatre cartes seulement, et de même, par petites

portions; on met dessus et dessous ces trois ou quatre cartes, toutes celles que l'on tient de la main gauche, en réservant, toutefois, un paquet de dessous formé des cartes préparées, sur lesquelles on rapporte toutes les cartes qui sont réunies dans la droite. Voilà pour le faux mélange.

Maintenant, voyons comment font sauter la coupe ces malins joueurs qui n'ont point appris à le faire par principes.

Lorsque leur partenaire a coupé, ils prennent le paquet qui devrait être placé sur l'autre; en le prenant, ils ramènent dessus l'index, qui sert à maintenir ce paquet contre les autres doigts et à laisser le pouce libre. Avec ces deux doigts, le pouce et l'index, ils relèvent tout bonnement et sans façon l'autre paquet. Le premier paquet, qu'ils tenaient entre l'index et le grand doigt, se trouve naturellement sous ce dernier, qu'ils ramassent. De cette manière, le jeu paraît avoir été coupé; mais il n'a pas changé de situation et reste comme il était avant d'avoir donné à couper.

J'ai vu exécuter cette ruse si légèrement que, même étant prévenu, l'œil y était trompé. J'ai conclu de là qu'il n'était pas toujours nécessaire de recevoir des leçons pour bien escamoter.

Je conseille donc de prêter beaucoup d'attention à la manière dont votre partenaire donne et coupe les cartes. Mais ce ne sont pas là toutes les précautions à prendre quand on craint d'être dupe. Si, par hasard, vous aviez occasion de faire une partie avec des personnes que vous ne connaissez pas, dont la physionomie vous paraîtrait peu chrétienne, sans en avoir l'air, examinez attentivement les cartes. Voyez si elles ne seraient pas un peu coupées d'une façon ou d'une autre, s'il n'y a pas quelques légères marques, si les coins de quelques-unes ne sont pas un peu émoussés, si elles ont leur surface bien plane.

Regardez les tranches du jeu quand vous l'aurez bien égalisé, pour voir si quelques cartes ne vous paraîtraient pas plus épaisses que les autres. Si cela vous paraît ainsi, prenez

une de ces cartes, tâtez-en les rives du bout des doigts, pour voir si elles n'offrent pas un chanfrein très-sensible au tact. Observez votre adversaire dans son allure, et remarquez si sa manière de manier les cartes est naturelle, s'il mêle franchement, et si, de temps en temps, il ne cache pas un moment ses mains sous les bords de la table. Mais soyez en garde surtout contre les personnes qui sont derrière vous, et qui y restent sous prétexte de vous regarder jouer. Apprenez, si vous l'ignorez, que par quelques gestes peu apparents ou par quelques phrases banales, on peut faire connaître toutes les cartes de votre jeu à votre adversaire, et même les lui nommer en toutes lettres, sans que personne puisse en concevoir le plus léger soupçon. Je donnerai connaissance de cela dans quelques mots que je dirai sur ce tour qu'on s'est plu à appeler seconde vue.

Enfin, si vous apercevez quelques-unes des choses que je viens de vous signaler, et que vous négligiez de prendre les précautions nécessaires pour parer à leur effet, je vous prédis d'avance que c'est pour vous qu'aura sonné le quart-d'heure de Rabelais.

Il y a encore une manière de connaître les cartes : c'est de les ployer sur leur longueur, je veux dire parallèlement à leurs côtés. Par exemple, pour séparer les deux couleurs des cartes, ployez-les en sens contraire ; que le dos des rouges, je suppose, soit convexe, et le dos des noires, concave. Faites-les mêler tant qu'on voudra, il vous sera facile de les reconnaître. Si vous n'avez besoin d'en connaître que quelques-unes, par exemple les as, ployez-les n'importe dans quel sens, c'est-à-dire que le dos soit convexe ou concave, faites-les mêler, et vous les reconnaîtrez toujours aisément.

J'ai encore à signaler une autre espèce de supercherie qui se pratique quelquefois en petite réunion. M'étendre sur ce genre de mystification serait de peu d'intérêt pour le lecteur.

Je vais seulement en décrire une, pour en faire connaître la nature, et pour donner une idée de tous les moyens employés pour duper les personnes trop crédules et de trop bonne foi.

Il est rare qu'on ne sache pas quelques petits tours pour s'amuser en compagnie; c'est après en avoir déjà fait quelques-uns que l'on peut proposer le leurre dont il est question.

Le faiseur de tours prend deux as, que je suppose être ceux de pique et de trèfle. Il partage le jeu en deux tas, et à la vue de tous les assistants, il place l'as de trèfle sur l'un des deux paquets. Il fait observer que ces as ne sont point préparés, et, pour preuve, il donne à examiner l'as de pique qui lui restait dans la main.

Pendant qu'il fait faire cet examen, un plaisant de l'assemblée se lève furtivement et prend un paquet de cartes sur le tas opposé à celui où est l'as de trèfle, et le met sur le tas où est cet as. Le faiseur de tours revient à sa table, et fait remarquer qu'il place l'as de pique immédiatement sur l'as de trèfle; et, prenant l'autre tas, il en couvre les deux as, de sorte que tout le jeu est réuni.

Dans cet état de choses, les deux as qui sont à peu près au milieu du jeu sont séparés par les cartes que le mauvais plaisant avait mises sur l'as de trèfle, ce qui est à la connaissance de tous les spectateurs, qui ont été témoins de la fraude.

Le prestidigitateur doit croire que les deux as sont l'un sur l'autre. Alors, en prenant le jeu en travers, comme quand on fait glisser la carte, il dit : « Je vais prendre les cartes par-dessous le jeu, l'une après l'autre, et les jeter sur la table, jusqu'à ce que mes deux as, qui sont ensemble, arrivent, parce que j'ai besoin de les séparer des autres et de les mettre à l'écart, pour le tour que je veux faire. »

Les spectateurs, qui savent que les deux as ne sont pas ensemble, rient sous cape, et quelques-uns d'entre eux ex-

priment tout haut des doutes sur la réunion de ces as. L'escamoteur rappelle aux assistants qu'il leur a fait remarquer qu'il les mettait tous deux l'un sur l'autre, et dit qu'il ne comprend pas qu'on puisse soupçonner qu'ils n'y sont plus.

On insiste en disant qu'on croit qu'il les a escamotés. L'inculpé finit par dire aux chicaneurs : « Vous mériteriez bien que je vous offrisse un pari pour vous faire repentir de votre entêtement. » On accepte de grand cœur. Alors le faiseur de tours tire une à une les cartes de dessous le jeu, et les deux as arrivent ensemble, à la grande surprise des parieurs, qui perdent la gageure sans qu'ils puissent comprendre comment.

On a deviné sans doute que celui qui a mis des cartes sur l'as de trèfle, comme voulant faire une niche à l'escamoteur, est un compère auquel l'autre donne le temps d'exécuter son espièglerie, en s'éloignant sous prétexte de faire voir que les as ne sont point apprêtés, en montrant celui de pique. En posant cet as de pique sur les cartes qui couvrent l'as de trèfle, ces deux as sont donc séparés; mais, pour les faire venir tous deux de suite, voici le moyen :

Il faut connaître la première carte du tas sur lequel on met l'as de trèfle. Quand, en donnant les cartes, vous la voyez arriver, vous savez que celle qui vient après est l'as de trèfle ; mais, au lieu de le tirer, vous le reculez avec le doigt pour prendre les cartes qui sont à la suite. Quand, enfin, l'as de pique arrive, vous donnez de suite celui de trèfle, que vous aviez tenu en réserve, selon le principe de la carte glissée.

Si, parmi les spectateurs, personne ne pensait à accepter le pari, ce serait l'affaire du compère d'exciter adroitement les assistants à s'y engager.

Il y a encore un autre genre de surprise, qui n'est basé que sur une équivoque. Pour éviter ce piège, il faut bien réfléchir sur la manière dont la question est posée, et voir si elle ne renferme pas un double sens. Si elle vous paraît telle, souvenez-vous du proverbe : *Ne mordez pas à la grappe.*

Voici un exemple de cette déception pris dans vingt.

On vous propose de jouer à l'as de cœur un enjeu quelconque. On convient que l'on prendra chacun la moitié des cartes qu'on aura bien mêlées; que, l'un après l'autre, on en jetera une sur la table en la découvrant, et que celui qui retournera l'as de cœur perdra l'enjeu.

On prend donc chacun seize cartes, que l'on tient le dos en dessus.

Celui qui joue avec vous, qui êtes de bonne foi, ne peut guère perdre, car vous n'êtes pas en garde contre une ruse qu'il vous prépare. Si l'as de cœur n'est pas dans ses cartes, il a gagné de droit. S'il l'a, en le jetant, il ne le découvre pas, comme par inadvertance. Et vous, qui ne voyez pas cette carte, vous la retournez ingénuement pour voir ce qu'elle est; mais bientôt vous faites comme le corbeau, qui jura, mais un peu tard, qu'on ne l'y prendrait plus; car, puisque c'est vous qui avez retourné l'as de cœur, vous avez perdu selon les conditions du jeu.

Je me suis étendu sur les tours de cartes, parce que je sais que cette partie de la prestidigitation plaît beaucoup aux amateurs, en raison de ce qu'elle ne nécessite aucune préparation, et qu'au moment même on peut jouir de cet amusement, puisqu'on trouve des cartes partout.

LA

SORCELLERIE

ANCIENNE ET MODERNE

EXPLIQUÉE.

DEUXIÈME PARTIE.

CONTENANT LES TOURS FAITS AVEC DES PIÈCES DE MONNAIE ET LE JEU DES GOBELETS.

ARTICLE PREMIER.

DES TOURS QUI SE FONT AVEC DES PIÈCES DE MONNAIE.

Les tours de cartes, de pièces de monnaie et le jeu des gobelets sont les trois principales branches de la prestidigitation. Quand on s'est familiarisé avec ces trois parties si distinctes l'une de l'autre, on peut très-facilement exécuter tout ce qui tient aux tours d'adresse et à la physique occulte ou magie blanche.

D'après le plan de cet ouvrage, je ne dois pas m'occuper de quelques tours anciens que l'on trouve dans Ozanam et Decremps, et répétés, d'après eux, dans ces petites compilations dont j'ai déjà parlé. Je puis assurer que ceux que je

vais offrir n'ont jamais été publiés, et que la plupart sont entièrement nouveaux.

Il y a des tours de pièces que l'on n'exécute qu'à l'aide de vases ou boîtes mécanisés; je réserve ceux-là pour la troisième partie, consacrée à la description des tours divers ou magie blanche. Il ne sera question, dans ce chapitre, que des tours d'adresse qui se font uniquement avec des pièces de monnaie, sans le concours d'aucun instrument.

Digitized by Google

PRINCIPES PRÉLIMINAIRES.

Manière d'escamoter la pièce.

Avant d'entrer dans l'explication de ces tours, il est indispensable de démontrer l'escamotage de la pièce. C'est la cheville ouvrière de cette partie de la prestidigitation. La méthode est fort simple, mais l'exécution est difficile. Il faut s'y exercer beaucoup, d'autant plus que cet exercice vous prépare à jouer parfaitement des gobelets, comme on le verra plus tard.

Escamoter une pièce de monnaie, c'est la placer dans la paume de la main droite en feignant de la mettre dans la main gauche. Pour la maintenir, on rentre un peu la racine du pouce, ce qui fait presser le bourrelet de ce pouce contre le bord de la pièce, qui est arrêtée de l'autre côté par le bourrelet opposé, c'est-à-dire celui qui est sous le petit doigt.

Prenant donc la pièce du bout des doigts, dans le mouvement que l'on fait pour feindre de la porter dans la main gauche, on l'applique à l'endroit qui vient d'être désigné. Il faut, autant que possible, que la main droite paraisse libre dans ses mouvements, comme si elle ne contenait rien. Il est nécessaire, comme je l'ai dit, de pratiquer beaucoup, pour parvenir à bien exécuter ce tour de main, qui est peut-être le plus difficile de toute la prestidigitation ; mais le tact est un excellent maître, qui ne manquera pas de vous mettre au fait.

Autre manière d'escamoter la pièce.

Ceux qui ne peuvent pas encore escamoter la pièce de la manière qui vient d'être expliquée, se contentent de la mettre dans la fourche formée par les racines du pouce et de l'index. Cette manière, qui ne permet pas au pouce de se détacher des autres doigts, est loin de valoir la précédente; la main peut paraître un peu gênée: cependant, il y a des prestidigitateurs qui, faute du premier moyen, se servent de celui-ci, qui est très-facile.

Une pièce d'un large diamètre, comme une pièce de cinq francs, par exemple, est plus aisée à escamoter qu'une petite: telle serait une pièce de dix centimes; mais il y a un moyen pour lever cette difficulté; le voici.

Manière d'escamoter les objets d'un petit diamètre.

Si, en exécutant un tour, vous étiez dans l'obligation d'escamoter une de ces petites pièces, vous la mettriez dans la main, juste à l'endroit où elle doit être pour la retenir. Vous appuyez dessus avec l'index de la main gauche, comme pour la montrer, mais, dans le fait, pour la bien asseoir dans le creux de votre main. Vous renversez la main droite dans la gauche, comme pour y faire tomber la pièce, et cette main gauche se ferme comme si elle venait de recevoir la pièce qui est restée dans le creux de la main droite. Ce mouvement est parfaitement naturel et facile à exécuter. On se sert de ce moyen quand on a des bagues, des anneaux et des alliances à escamoter.

SECTION Ire.

Multiplication de jetons en pièce de monnaie dans les mains d'une personne.

Effet. — On verse sur la table une quantité quelconque de jetons ou de pièces de monnaie. On invite une personne à venir prendre le nombre de pièces qu'elle voudra. Supposons qu'elle en ait choisi quatorze. On étale ces quatorze pièces sur la table, et, comme pour s'assurer que le nombre est exact, on les compte soi-même partie par partie, en les mettant dans la main de la personne qui s'est chargée de les tenir. Par exemple, on en prend quatre, et on les donne. On en reprend encore quatre, et on les joint aux autres, en disant : « Quatre et quatre font huit. » Enfin, on prend les six qui restent, et on les met dans les mains de la personne, avec les huit premières, en disant : « Six et huit font quatorze. » On recommande de bien fermer la main. Ensuite on ramasse ce qui reste de pièces sur la table, et en ouvrant la main, on les présente à une seconde personne, en l'invitant à en prendre la quantité qu'elle désirera. On va reporter le surplus sur la table, et revenant auprès de cette personne, on annonce que l'on va faire passer invisiblement toutes ces pièces prises au hasard, dans les mains de la personne qui tient les quatorze. On les prend l'une après l'autre, et on les envoie. On fait compter, et on voit que si, par exemple, on en a envoyé quatre, on en trouve dix-huit au lieu de quatorze.

Explication. — En mettant toutes les pièces sur la table, on en retient secrètement quatre dans le creux de la main droite, et c'est de cette même main que l'on prend les pièces que l'on compte et que l'on met dans les mains de la personne qui a bien voulu les recevoir.

Après en avoir mis huit en deux fois, on prend les six dernières, et en disant : « Huit et six font quatorze, » on met ces six pièces avec les huit, mais en laissant tomber avec, les quatre que l'on avait dans le creux de la main. La personne qui tient les pièces ne peut pas s'apercevoir de ce surplus, et elle en a dix-huit, quand elle croit n'en tenir que quatorze.

Quant aux quatre pièces que l'on vient d'escamoter, en feignant de les envoyer avec les quatorze, on les fait prendre forcément. En en tenant dans la main une certaine quantité, on en dispose quatre en avant, que l'on met bien en prise, mais sans laisser voir qu'elles ont été préparées. On serre avec le pouce les pièces qu'on ne veut pas faire prendre. La personne à qui on les présente, en en voyant quelques-unes bien à sa main, s'en saisit naturellement, et il est censé que le hasard seul décide de la quantité.

Pour escamoter ces quatre pièces, si on n'a pas assez d'habitude pour les tenir toutes dans le creux de la main, on les demande à la personne qui les a prises, et on va les poser sur sa table, à la vue de tous les assistants. On les prend l'une après l'autre pour les escamoter dans la main droite, en feignant de les mettre dans la gauche et de les envoyer invisiblement; et dans le temps que l'on ouvre cette main gauche en étendant les doigts l'un après l'autre, pour rendre le mouvement moins sec et plus léger, on pose la main droite sur le bord de la table, et on laisse tomber la pièce sur la tablette garnie dont j'ai parlé dans la section VI de l'article II de la première partie. Vous escamotez ainsi les trois premières pièces ; mais, pour la quatrième, il faudra vous éloigner de la table et vous approcher un peu de la personne qui tient les pièces. Vous escamotez cette dernière et la conservez dans la main. Cette circonstance fait croire que vous auriez pu envoyer les premières pièces, dans la position que vous venez de prendre, et que vous n'aviez pas besoin d'être auprès de votre table.

Si vous avez assez d'habitude pour escamoter quatre pièces dans le creux de la main, vous restez auprès de la personne qui les tient, vous les lui demandez l'une après l'autre, et vous les escamotez chaque fois, en faisant le geste de les envoyer dans les mains de la première personne qui a les autres pièces.

SECTION II.

Autre multiplication de pièces dans la main d'une personne.

On peut, avec des pièces de cinq francs, faire un tour dans le genre de celui qui vient d'être décrit. On prend, je suppose, neuf pièces que l'on compte sur la table; de ces neuf pièces, on en donne deux à une personne. On prend les sept qui restent, et on les met dans la main d'une deuxième personne; mais en mettant ces sept pièces, on en ajoute deux que l'on avait cachées d'avance dans le creux de la main.

Il semblerait que deux pièces de cinq francs devraient se sentir en plus dans la main; il n'en est rien, la personne qui les reçoit ne distingue pas cette différence : on peut s'en assurer par soi-même.

On revient à la personne qui conserve les deux pièces, on les lui demande, et on les pose sur la table, en disant que l'on prétend les faire passer avec les sept que l'autre personne a dans la main. On les prend l'une après l'autre, et on les escamote en opérant à sa table comme on l'a fait pour les pièces du tour ci-dessus, c'est-à-dire en les laissant tomber sur la tablette, après avoir feint de les mettre dans la main gauche pour les envoyer avec les sept autres. On aura soin de prévenir celui ou celle qui va recevoir les pièces, qu'il va sentir une commotion un peu forte au moment de leur passage dans sa main, mais que la douleur ne durera guère plus de huit jours.

SECTION III.

Faire passer le doigt d'une personne à travers une pièce de cinq francs.

Effet. — On emprunte une pièce de cinq francs. On la fait passer d'une main dans l'autre par escamotage. Ensuite, on prie une personne de tenir cette pièce en équilibre sur le bout de son doigt. Ne pouvant se tenir ainsi, on appuie un peu dessus, et elle entre dans le doigt comme un anneau. On fait de nouveau passer la pièce de la main droite dans la gauche, en étendant le bras et on la rend à la personne qui l'a prêtée.

Explication. — Il faut, pour ce tour, sacrifier deux pièces de cinq francs, non pas comme valeur intrinsèque, mais comme valeur monétaire. Ces deux pièces doivent être de même effigie et de même millésime. On les donne à un tourneur adroit pour en percer une d'un trou d'environ quinze millimètres de diamètre. L'autre pièce servira pour prendre dedans la partie circulaire qu'on a retirée de la première.

Comme on prend cette partie plus large qu'il ne faut d'abord, on a toute latitude pour l'ajuster avec soin sur la première. Il faut faire cette opération avec une justesse si parfaite, que l'on ne puisse s'apercevoir de ce rapport, ni d'un côté ni de l'autre de la pièce. Ayant cette pièce ainsi préparée, quand on voudra s'en servir pour faire le tour, on la tiendra secrètement dans le creux de la main. On en empruntera une dans l'assemblée, que l'on échangera de la manière suivante, sous prétexte de faire un tour d'adresse.

Je suppose que vous ayez la pièce préparée dans la main droite, vous tiendrez dans la gauche celle qu'on vous aura prêtée : et la prenant avec le pouce et l'index de la main droite, vous l'enlevez vivement en laissant tomber à sa place

la pièce préparée que vous tenez de la même main. Vous laissez, bien entendu, la main gauche fermée. Vous écartez les deux bras, et en faisant un mouvement de la main droite, comme si vous jetiez dans la gauche la pièce que vous tenez, vous l'escamotez dans le creux de la main en disant : « J'envoie cette pièce dans la main gauche. » Vous l'ouvrez et la faites voir, comme si c'était celle qu'on vous a prêtée. Vous continuez en disant : « Je vais faire avec votre pièce, Monsieur, un tour plus étonnant. Levez un doigt, s'il vous plaît, Monsieur, bien d'aplomb ; je vais tâcher de faire tenir cette pièce sur le bout. » Vous tâtonnez un instant, et finissez par l'enfoncer, en disant : « Ma foi ! tenez, comme cela c'est plus sûr ! »

On peut se figurer la surprise et l'hilarité que doit occasionner la vue d'une pièce de cinq francs passée au doigt en manière de bague. La rondelle qui s'échappe de la pièce tombe presque toujours de façon à pouvoir être rattrapée facilement dans la main ; on la met dans sa poche, profitant de la surprise des spectateurs.

Pour finir le tour, vous retirez de la main gauche la pièce qui est au doigt de la personne, et vous allez vous mettre devant votre table. Puis, vous adressant à celui à qui vous avez fait un emprunt, et montrant la pièce qui est percée, vous dites : « Monsieur, vous n'êtes sans doute pas disposé à reprendre votre pièce dans l'état où vous la voyez ? Mais je puis réparer le tort que je lui ai fait par ce seul coup de main. » Vous faites l'échange de la même manière que la première fois. Et en montrant de la main gauche, dans laquelle elle se trouve, cette pièce rétablie, vous laissez tomber l'autre sur la tablette en mettant votre main droite sur le bord de la table et sans affectation ; vous laissez apercevoir que vous n'avez dans les mains que cette seule pièce, que vous remettez à ceux qui l'ont prêtée.

SECTION IV.

Faire passer une pièce de cinq francs à travers une table.

Quand, dans une réunion d'amis qui désirent se divertir, on vous invite à faire quelques tours, celui-ci est très-convenable dans cette circonstance, parce qu'on n'a pas besoin de table disposée d'une certaine façon, comme cela est indispensable quand on donne une séance préparée.

On emprunte deux pièces de cinq francs. On en met une dans une main et on l'escamote, c'est-à-dire qu'on la retient dans le creux de la main droite, en feignant de la mettre dans la main gauche. On prend aussi la seconde de la main droite, dans laquelle il y en a déjà une que les spectateurs croient être dans la gauche. On tient cette seconde pièce du bout des doigts, on étend les bras, et, fermant brusquement la main droite, on fait frapper la pièce que l'on tient sur celle qui est dans le creux de la main, et du même temps, on ouvre la main gauche en lui donnant un mouvement pareil à celui que l'on ferait pour lancer quelque chose. Il faut que ces mouvements de mains s'accordent bien ensemble. Vous faites voir les deux pièces réunies dans la même main.

On appelle ceci le tour de la pièce volante. Il y a plusieurs manières de le faire, dont nous parlerons bientôt. Continuons celui-ci.

Il est bon, comme je l'ai dit, d'employer quelques feintes pour rendre les tours plus frappants. Quand on fait celui-ci tout simplement comme je viens de l'expliquer, on dit : « Messieurs, ne croyez pas que j'aie lancé adroitement dans la main droite la pièce que j'avais dans la gauche. Pour vous prouver que vous seriez dans l'erreur, je vais recommencer le tour en faisant passer la pièce à travers la table. Je la

›rends et je la mets dans cette main (la gauche). » (Ici, vous ›aites un mouvement propre à faire croire que vous ne la nettez pas, quoique vous la mettiez réellement.) Si la feinte ›ue vous venez de faire est bien simulée, on croira que vous ›etenez la pièce dans la main droite, et on vous en fera bien ›ertainement l'observation.

Alors vous montrez les pièces qui sont dans chaque main, ›t les interrupteurs sont tout désappointés en voyant leurs ›onjectures en défaut.

En assurant les assistants que vous êtes incapable de les ›romper ainsi, vous faites le tour audacieusement comme ›'abord, en escamotant la pièce; mais, cette fois, vous met-›z la main droite sous la table, et la gauche au-dessus. Vous ›ites de même que précédemment, c'est-à-dire que vous ou-›rez vivement la main gauche à l'instant que vous faites ›apper les deux pièces que vous avez dans la main droite.

Ceci terminé, vous revenez sur l'observation mal fondée ›'on vous a faite, en doutant que vous mettiez la pièce dans ›main gauche. Vous dites : « Messieurs, il ne suffit pas de ›us assurer que je ne vous ai pas trompés; je sais qu'on ›accorde guère de confiance aux escamoteurs; ainsi, il faut ›us donner des preuves de ma bonne foi.

» Vous avez pensé que je ne mettais pas une pièce dans ›aque main, que je n'en faisais que le semblant. Eh bien! ›essieurs, voici les deux pièces; vous voyez que je n'ai rien ›ns les mains, et que de chacune je prends une pièce. Je ›ets la main gauche sous la table, tenant cette seule pièce ›e vous voyez encore Vous remarquerez aussi que je n'ai ›'une pièce dans la main droite. Je vais jeter cette pièce à ›vers la table, pour aller rejoindre celle que j'ai dans la ›in gauche. » (Vous faites, avec la main droite, le geste de ›er la pièce à travers la table, en l'escamotant dans le ›eux de la main, que vous étendez comme s'il n'y avait plus ›n dedans, en même temps que vous faites sonner les deux ›ces en dessous.) Le choc des deux pièces qu'on entend sous

la table, cette main droite que l'on voit ouverte en même temps, produisent sur les spectateurs une illusion complète.

Je prévois une objection de la part du lecteur, qui me dira : Comment se fait-il que, n'ayant que deux pièces que l'on sépare en en mettant une dans chaque main, dont l'une va se placer sous la table quand l'autre reste des us, et tout cela sous les yeux des spectateurs; comment se fait-il que l'on entende sonner deux pièces dans la main gauche, puisque celle qui était dans la main droite a toujours été en vue tout le temps que cette main est restée au-dessus de la table ?

Vous avez raison, lecteur, ce que vous dites est parfaitement juste, j'en conviens. Si j'étais moins véridique, je pourrais vous répondre que probablement la pièce lancée par la main droite a trouvé le moyen de se faire un passage à travers les pores du bois de la table ; mais, pour cela, il n'aurait pas fallu vous prévenir que la pièce s'escamote dans le creux de la main. D'ailleurs, il y a si peu de foi, dans le temps où nous vivons, que j'aurais eu de la peine à vous persuader. J'aime mieux vous avouer tout franchement que j'avais oublié de vous recommander de coller secrètement, avec un peu de cire à sceller, une troisième pièce de cinq francs sous la table. La main gauche s'empare de cette pièce pour la joindre à celle qu'elle tient déjà; on fait sonner ces deux pièces au moment où on escamote celle de la main droite, comme je l'ai dit. Quant à cette pièce qui reste dans la main droite, on trouve facilement le moyen de s'en débarrasser.

SECTION V.

Autre tour de pièces volantes.

Pour celui-ci, il faut le faire à la table disposée, comme je l'ai déjà expliqué. On se souvient du coussin qu'il faut

mettre sur la planchette pour amortir le bruit des objets qu'on laisse tomber dessus.

Ce tour se fait avec quatre pièces de cinq francs, mais on commence avec deux seules. On l'exécute d'abord tout simplement, comme je l'ai décrit dans le premier paragraphe du tour qui précède, c'est-à-dire, en feignant de mettre une pièce dans la main gauche et en l'escamotant dans le creux de la main droite; puis, en prenant aussi de la main droite la deuxième pièce, et en faisant le mouvement, en écartant les bras, de jeter la pièce, qui est censée dans la main gauche, dans l'autre main.

Immédiatement après avoir fini cette récréation, vous dites : « Messieurs, ce tour n'est pas aussi difficile qu'on pourrait le penser, et, pour cette raison, je me ferai un plaisir de vous l'apprendre. Je viens de me servir du procédé des escamoteurs; mais, comme eux, je ne vous dirai pas que je fais passer la pièce de la main gauche dans la droite, en la jetant ainsi. (Ici on prend une pièce de chaque main, et on lance celle qui est dans la droite sur celle qui est dans la main gauche, et du plus loin possible.) Ces Messieurs vous trompent, ils font comme je viens de faire, ce dont vous ne vous êtes pas aperçu.

» On prend une pièce que l'on feint de mettre dans la main gauche; mais on la retient ici (on montre la pièce que l'on tient entre le pouce et l'index, pour ne pas dévoiler le secret de l'escamotage dans le creux de la main). Alors on n'a pas de peine à faire trouver ces deux pièces ensemble, puisqu'elles y étaient déjà. Voilà le tour que je voulais vous communiquer. Si vous l'exécutez devant quelqu'un, vous aurez soin de baisser un peu la main, comme cela, pour qu'on ne voie pas la pièce (on baisse sa main comme pour mieux faire comprendre l'explication, mais plutôt pour avoir occasion de laisser tomber la pièce sur la tablette, sans être aperçu. Ceci est une feinte, et faisant semblant d'avoir toujours la pièce dans la main, vous continuez de parler). Moi,

Messieurs, ce n'est point ainsi que je fais : je mets bien réellement la pièce dans la main gauche (on feint de mettre la pièce qu'on n'a plus), et vous voyez que je n'ai plus rien dans celle-ci (on montre l'intérieur de la main droite, en tenant la gauche fermée, comme si effectivement on y avait mis la pièce). » Enfin, on prend de la main droite la pièce qui était restée sur la table. Les spectateurs voient clairement que vous n'en avez qu'une. Vous écartez les bras et feignez de vouloir exécuter le tour. Mais, comme par réflexion, en remettant la pièce sur la table, vous dites, en montrant votre main droite : « Vous ne supposez pas que ma main soit à double fond, et que j'aie un compère sous la table pour me passer une pièce. » (En disant ces derniers mots, vous faites le geste d'indiquer le dessous de la table, pour avoir occasion de prendre la pièce que vous aviez laissée tomber sur la tablette. Vous cachez cette pièce dans le creux de la main.)

Vous reprenez la pièce que vous aviez posée sur la table, avec la main droite dans laquelle vous venez de mettre la seconde pièce, et vous faites le tour.

Par les feintes dont vous vous êtes servi, les spectateurs sont bien persuadés que vous n'aviez qu'une pièce dans la main droite, et qu'il y en avait une dans la main gauche.

Le tour étant terminé comme il vient d'être expliqué, vous continuez en disant : « Je puis opérer de même avec deux pièces. » Vous en prenez effectivement deux ensemble, que vous escamotez comme une seule en les retenant dans le creux de la main droite, feignant de les mettre dans la gauche. Vous prenez aussi de cette même main droite les deux pièces restées sur la table et vous exécutez le tour en disant : « Ceci n'est pas plus difficile qu'avec une pièce ; seulement, il faut écarter les mains davantage (on les écarte). » Pour terminer, vous faites fortement sonner ces quatre pièces en donnant de la main droite une secousse sèche, dans le moment que la main gauche fait le geste d'envoyer dans la droite les deux pièces qu'elle est censée contenir.

Le tour fait, vous laissez tomber ces quatre pièces sur la table ; ce qui produit beaucoup d'effet sur les spectateurs, en raison de la difficulté qu'ils supposent dans l'escamotage de quatre pièces de cinq francs.

Mais ce tour a une suite, et pour le continuer, vous dites : « Messieurs, je vais vous donner une preuve de plus que je ne lance pas ces pièces d'une main dans l'autre, comme il le paraît, mais qu'elles prennent une autre voie pour venir dans ma main. Je vais les faire passer toutes quatre à travers la table.

» Je sais que cette expérience n'étonnera pas les physiciens, s'il y en a parmi nous, parce qu'ils connaissent l'élasticité des corps, et que l'effet que vous allez voir ne peut s'expliquer que par cette propriété. Cependant, le tour n'en sera pas moins curieux pour les personnes qui ne sont pas parfaitement initiées dans les mystères de la nature, et s'il y a dans l'assemblée quelqu'un qui soit au fait, je le prie de ne pas en donner l'explication, pour laisser jouir le reste des spectateurs de l'illusion. »

Après cet intéressant discours, vous feignez de mettre les quatre pièces dans la main gauche, en les escamotant dans la droite comme une seule (1). Vous prenez de l'index et du pouce de la main droite, par le bord, un gobelet que vous choisirez léger de préférence, et le portant sous la table, vous le faites tourner avec les autres doigts, pour que l'ouverture se place sous les pièces que vous avez dans la main. Ces doigts servent aussi à maintenir les pièces. Vous mettez la main gauche sur la table, et fermée comme si elle contenait les pièces ; vous l'ouvrez brusquement en laissant tomber dans le gobelet les pièces de la main droite. Ces deux mouvements se font en un seul temps. Vous ramenez le gobelet, et versez ce qu'il contenait sur la table.

Vous reprenez de nouveau ces quatre pièces, en disant :

(1) Si on ne peut pas encore escamoter quatre pièces ensemble dans le creux de la main, on pourra les mettre entre le pouce et l'index.

« Messieurs, je puis recommencer le tour autant de fois que l'on voudra. » Vous les mettez réellement dans la main gauche, mais en affectant une certaine maladresse, pour faire penser que vous ne les mettez pas et que vous les retenez dans la main droite que vous fermez à demi à cet effet. Vous prenez le gobelet de cette main droite, qui paraît gênée, et vous dites, en montrant le fond : « Vous voyez qu'il n'y a rien dans ce gobelet. Si votre feinte est adroitement jouée, vous entendrez un murmure désapprobateur et des réclamations de la part des assistants. Vous en demandez la raison, et on vous répond d'un ton moqueur que les pièces ne sont pas dans la main gauche, et que vous les avez dans la droite avec le gobelet. Alors vous posez le gobelet sur la table et vous faites voir votre main vide.

Vous laissez couler en même temps sur la table les quatre pièces que vous aviez dans la main gauche, et les spectateurs désappointés restent confus de leur erreur.

En reprenant les pièces de la main droite, vous dites : « Comment, Messieurs, vous me croyez capable d'employer de pareilles supercheries? Vous pensiez donc qu'en mettant le gobelet sur la table (en disant ces derniers mots, vous mettez la main sous la table comme geste indicatif, et vous déposez les pièces sur le bord de la tablette. Vous tenez la main fermée en la ramenant), j'avais les pièces dans la main, et que je n'avais plus qu'à les laisser tomber dans le gobelet en faisant semblant de les envoyer de la main gauche? Détrompez-vous, Messieurs : je mets les pièces dans cette main (la gauche : mais c'est une feinte, puisque vous n'avez plus rien dans celle-ci (la droite que vous montrez). »

Alors vous prenez le gobelet par le bord, entre les deux doigts du milieu, et en le portant sous la table, vous saisissez avec l'index et le pouce qui sont restés libres, les quatre pièces que vous avez déposées sur la tablette de manière à pouvoir être enlevées parfaitement.

Vous finissez le tour en laissant tomber ces pièces dans le

gobelet, au moment que la main gauche s'ouvre sur la table, comme pour faire passer à travers les pièces qu'elle est censée tenir.

Je me suis un peu étendu sur ce tour, parce qu'il est sans contredit un des plus beaux de la prestidigitation.

SECTION VI.

Troisième tour de pièce volante.

Le tour qui précède est un des quatre ou cinq qui ont fait la réputation de Conus père. Celui qui va suivre est peut-être le seul qui ait fait celle du prestidigitateur Olivier, et qui lui ait valu dans le temps le titre de *fameux*.

Je dirai à ce sujet, et je puis le certifier, que, sur le récit qui lui avait été fait de ce tour, l'empereur Napoléon a demandé une séance à Olivier, laquelle eut lieu dans le palais. On m'accusera peut-être d'exagération ; mais que l'on sache qu'il faut bien peu de chose, dans cet art récréatif, pour se faire une renommée. Le prestidigitateur Philippe, il y a peu de temps, n'a-t-il pas tenu pendant deux ans tout Paris dans l'admiration, avec son tour des bassins de verre remplis d'eau et de poissons? On sera bien surpris de l'extrême simplicité du moyen, quand j'en donnerai l'explication dans la troisième partie de ce traité.

Il en est de même de la suspension, de la seconde vue, du carton magique, de la cuisine aux pigeons, etc., etc., comme on le verra dans la description que je ferai de ces tours dans la physique occulte.

Celui dont il est ici question peut se faire sur une table ordinaire. Cependant on serait plus à son aise sur la table haute à tablette, surtout si on a déjà l'habitude de s'en servir; néanmoins, comme je l'ai dit, on peut s'en passer.

Ce tour est fort simple, mais son exécution demande un coup d'œil sûr et une main légère.

On emprunte une pièce de cinq francs, et on la fait marquer. On a dans sa main gauche une autre pièce de cinq francs que l'on tient cachée. Lorsqu'on vous rend la pièce que vous avez donnée à marquer, vous faites l'échange. Cet échange est facile. On feint de mettre cette pièce marquée dans la main gauche, mais on la garde dans la main droite, en faisant paraître celle qui était d'avance dans la main gauche. On jette cette dernière sur la table, et les spectateurs la prennent pour celle qu'ils viennent de marquer.

On demande encore dans l'asssemblée une autre pièce, mais plus petite que la première.

Quand on fait de ces sortes d'emprunts, chacun cherche dans ses poches pour vous satisfaire. Mais ne faites pas attention aux personnes assises à la première rangée qui vous font des offres, éludez-les adroitement. Lorsqu'une des personnes placées derrière les autres vous présente une pièce, vous êtes obligé de vous pencher en avant pour prendre cette pièce. Et comme, en vous penchant, vous êtes courbé sur une personne de devant, vous lui fourrez la pièce marquée qui vous était restée dans la main droite, dans quelqu'endroit de ses habits que vous avez dû remarquer d'un coup d'œil. Vous lui mettez, soit dans une poche du gilet, si c'est un homme, soit dans quelque vêtement de dame, soit enfin dans tout autre endroit que le hasard vous offrira. Cette personne sur laquelle vous vous appuyez un peu, prend cette pression pour une nécessité de la circonstance, et ne fait point attention au léger attouchement inévitable pour l'introduction de la pièce dans ses vêtements.

Du temps d'Olivier, les habits d'hommes étaient très-commodes pour ce tour. Ils étaient à manches rondes, c'est-à-dire qu'elles étaient relevées en double, depuis le poignet jusqu'au tiers de l'avant-bras, et c'était ordinairement dans cette manche qu'Olivier glissait la pièce. Quand elle est placée comme je viens de le dire, on revient à sa table avec la petite pièce qu'on vient de vous prêter. Alors on fait le tour

de la pièce volante avec cette petite pièce et celle de cinq francs qui était sur la table. On le fait simplement, comme je l'ai expliqué précédemment. On peut demander aux spectateurs de quelle main ils veulent que l'on fasse le tour. Quelle que soit la réponse, il en sera toujours de même; car, si on dit de la gauche, comme c'est cette main qui est censée envoyer invisiblement la pièce avec l'autre dans la main droite, on peut supposer que c'est elle qui fait l'action principale, par conséquent le tour. Si on dit de la droite, comme c'est elle qui reçoit les deux pièces et paraît avoir opéré l'escamotage, on trouve naturel que vous considériez cette main comme chargée de la partie active du tour; donc, vous aurez toujours raison, et personne ne remarquera l'équivoque.

Après avoir exécuté le tour comme je l'ai dit, vous prenez la pièce de cinq francs, que vous montrez en demandant qui est-ce qui l'a prêtée. Celui à qui elle appartient vous ayant répondu, vous transportez la pièce de la main droite dans la gauche, ou plutôt vous feignez de la transporter, parce que vous la retenez dans la main droite, dans le même temps que vous paraissez la mettre dans la gauche, et si vous avez fait ce tour devant une table ordinaire, vous avez dû vous asseoir à cause de son peu d'élévation. Alors, en vous levant, vous déposez la pièce adroitement sur votre siége, ayant toujours l'air de la tenir dans la main gauche. Vous faites quelques pas vers l'assemblée, et faisant semblant de passer la pièce d'une main dans l'autre, vous finissez en disant : « J'envoie la pièce dans la poche de Monsieur. Elle est marquée, on la reconnaîtra bien. » Vous faites claquer le bout de vos doigts pour faire voir que vous n'avez plus rien dans vos mains. On trouve la pièce dans l'endroit que vous avez désigné, on l'examine et on la reconnaît aux marques qu'on y a faites. L'étonnement est d'autant plus grand, que l'on croit que c'est avec cette même pièce que vous avez fait le tour.

Olivier était assis quand il faisait ce tour, et, comme je l'ai dit, il déposait la pièce sur son siége en se relevant; le

plus souvent, c'était dans la manche d'un des spectateurs qu'il faisait trouver la pièce, et quand il l'envoyait à la fin du tour, il disait, avec une bonhomie remarquable : « Monsieur, la pièce est dans votre manche ; si elle est cousue, faites-la découdre, et on la trouvera. » Mais jamais les manches n'étaient cousues.

Si vous faites ce tour auprès d'une table préparée, comme vous êtes debout, vu la hauteur de la table, alors au lieu de mettre la pièce sur le siége, vous la laissez tomber sur la tablette garnie d'un coussin, en appuyant sur le bord de la main droite où est cette pièce.

SECTION VII.

Faire passer une pièce de monnaie d'une main dans l'autre plusieurs fois de suite, ayant les bras étendus et sans les bouger.

Ce petit tour, qui d'abord paraît facile, demande cependant un peu d'habitude pour le bien faire.

Voici son effet.

On montre dans une main une pièce de cinquante centimes. On fait aussi voir l'autre main, en priant les spectateurs de remarquer qu'elle ne contient rien. On les ferme toutes deux en étendant les bras. On ordonne à la pièce qui est dans une main de passer dans l'autre. On ouvre les deux mains, et on fait voir que la transposition a lieu. On les referme, et la pièce retourne dans la première main. On exécute ce passage d'une main à l'autre autant de fois que l'on veut.

Explication. — On ne peut se servir que de pièces d'un petit diamètre. On mettra un peu de cire à sceller sur l'ongle du grand doigt de chaque main. On collera d'avance une pièce sur l'ongle du doigt de l'une des deux : quand cette main sera étendue, on ne verra pas la pièce. On fait mettre

une pareille pièce dans l'autre main. Pour que cette pièce soit convenablement placée (et voilà l'important), il faut la faire glisser dans la paume de la main, près du poignet et touchant le bourrelet qui fait partie de la racine du pouce; alors, en fermant la main, l'ongle du grand doigt se pose en entier sur la pièce qui s'y attache par le moyen de la cire. Pour plus de sûreté, on fait faire à la racine du pouce un mouvement de pression qui affermit la pièce sur l'ongle; on ouvre la main, et le doigt emporte la pièce qui ne se voit plus. Quant à la pièce de l'autre main, il ne s'agit que de la détacher pour la faire paraître. Cela est fort aisé : le moindre frottement contre la paume de la main suffit. On conçoit que cette translation peut se réitérer plusieurs fois.

Si la pièce était un peu trop grande, et que son diamètre ne pût être entièrement couvert par la largeur de l'ongle, il faudrait la placer de manière à ce que l'annulaire aidât à la cacher.

On peut escamoter par le même moyen tout autre petit objet léger, quand même il ne serait pas plat, comme, par exemple, une muscade. Il est encore possible, avec de l'habitude, d'en escamoter plusieurs à la fois, en se servant des trois grands doigts en même temps.

Quand on enlève la pièce, il faut ouvrir vivement la main, pour ne pas donner aux spectateurs le temps de l'apercevoir, et tenir toujours les doigts bien étendus.

SECTION VIII.

Changer une pièce sous les yeux des spectateurs sans qu'ils s'en aperçoivent.

Ceci n'est pas précisément un tour, ou du moins ne peut pas être considéré comme tel. C'est plutôt un moyen, un procédé dont l'emploi est quelquefois utile. Il est bon de le connaître.

Si, par exemple, vous empruntez une pièce de cinq francs et que vous vouliez la changer en une autre pièce, il faut que vous ayez dans le creux de la main celle avec laquelle vous voulez faire l'échange. Alors, en prenant celle que l'on vous prête, vous demandez si elle est bonne; et, comme pour vous en assurer, vous la jetez plusieurs fois sur la table pour écouter si le son est de bon aloi; et en faisant un mouvement de haut en bas, mouvement qui est indispensable pour jeter la pièce, vous la laissez tomber sur le coussin de la tablette, et vous jetez sur la table la pièce que vous aviez dans le creux de la main. Ce temps est si naturel, que les spectateurs prennent toujours cette seconde pièce pour celle qu'on vous a prêtée.

Si vous aviez projeté un tour pour lequel cet échange serait nécessaire, alors vous l'exécutez comme je viens de l'expliquer. Si vous ne vouliez que faire une plaisanterie, vous feriez l'échange avec une pièce de plomb, et la donnant à la personne qui vous a prêté la vraie pièce, vous lui diriez qu'elle ne peut pas vous servir, parce qu'elle est fausse.

SECTION IX.

Soustraction de pièces de monnaie des mains d'une personne. En faire sortir invisiblement la quantité qu'on désirera, et faire trouver le nombre soustrait dans les mains d'une autre personne.

Effet. — On emprunte une quantité quelconque de pièces de monnaie, on les compte en présence des spectateurs, et on les donne à une personne, en la priant de les tenir enfermées dans ses mains.

On demande à cette même personne combien elle souhaite que vous en fassiez sortir, pour les faire trouver dans les mains d'une autre personne qu'elle peut désigner elle-même.

Cette dernière ayant été choisie, on la prie de tendre les mains l'une contre l'autre.

On invite la première, celle qui tient les pièces, de les faire sonner autant de fois qu'il y en a à sortir. A la dernière, le prestidigitateur fait trouver, dans les mains de la personne qui les tient tendues, le nombre de pièces demandé.

Explication.—Pour paraître avoir donné le choix du nombre à soustraire par magie, il faut, en empruntant les pièces, s'en procurer un qu'on ne puisse diviser par tiers ni par quart, comme, par exemple, 14, 22, etc.

Supposons que ce soit de la main droite que vous vous serviez pour escamoter les pièces de monnaie. Prenez de la main gauche les pièces qu'on vous a prêtées, pour les compter en les mettant dans la main droite. Commencez par les plus petites pièces, parce qu'il faut que vous reteniez dans le creux de la main la moitié du nombre que vous avez.

Convenons que vous faites le tour avec quatorze pièces; alors vous en retiendrez sept dans la main. Je dis que vous commencerez par les plus petites pièces, en les comptant, pour une raison que vous comprendrez tout-à-l'heure. Vous ferez cette opération devant votre table. Les pièces étant comptées, vous versez dans la main gauche les sept que vous ne retenez pas dans le creux de la main droite, mais, pour les spectateurs, il est censé que vous les mettez toutes.

Tenant la main gauche fermée et un peu élevée, vous posez adroitement sur la tablette les sept pièces que vous avez dans la main droite, et vous avancez auprès des spectateurs. Vous tenez alors les pièces dans les deux mains. Vous priez une personne de tendre les siennes, et de tenir ces quatorze pièces que vous lui donnez, bien soigneusement enfermées. Comme elle ne tient que les plus grandes, elle ne se doute pas qu'elle n'en a que la moitié du nombre.

Vous retournez à votre table et vous dites : « Madame, des quatorze pièces que vous tenez, combien voulez-vous que j'en fasse sortir de vos mains, pour les faire trouver dans celles

de la personne que vous voudrez bien me désigner? Voulez-vous que je vous en escamote le tiers, la moitié, le quart? » Assez ordinairement on dit la moitié; mais, si on demandait le quart ou le tiers, on sent de suite que ces parties ne sont pas divisibles, et on est forcé d'en venir à la moitié. Comme on croit que c'est le hasard qui a déterminé le nombre de quatorze, vous n'en passez pas moins pour avoir donné le choix du nombre à faire sortir.

En faisant les questions dont je viens de parler, vous reprenez secrètement les sept pièces que vous aviez déposées sur la tablette, et les tenant dans les deux mains, sans les laisser sonner, vous dites à la personne qui tient les autres, de les remuer autant de fois qu'il y a d'unités dans le nombre qui doit sortir, mais par intervalle; vous ne lui faites cette recommandation qu'après l'avoir priée de désigner la personne qui doit recevoir dans ses mains les pièces que vous allez escamoter. Vous priez aussi la personne indiquée de tenir ses mains tendues et l'une contre l'autre.

La personne qui tient les pièces les fait donc sonner, comme vous le lui avez recommandé, et à chaque fois, vous dites aux spectateurs de regarder les pièces sortir et voltiger en l'air, pour se rendre dans les mains de la personne qui les attend. Vous feignez d'en rattraper une, qui s'arrêtait sur le collet de l'habit d'un assistant, une autre qui allait tomber sur l'estomac d'une dame, une autre encore qui s'embarrassait, en passant, dans les cheveux d'un jeune homme, etc. Ces gesticulations sont faites dans le but de détourner l'attention des spectateurs de la main qui contient les sept pièces. A la dernière, c'est-à-dire quand on arrive au nombre sept, vous jetez les pièces que vous aviez dans les mains, dans celles de la personne qui les tenait toujours tendues. On fait compter de part et d'autre pour vérifier le compte.

Eclaircissement. — Quand on reprend les pièces qu'on avait déposées secrètement sur la tablette, je recommande de les tenir entre les deux mains. C'est pour que l'on ne

soit pas gêné, comme on le serait, si on voulait les conserver dans une seule sans qu'il y parût.

Il n'y a rien là que de naturel, car la jonction de vos mains est motivée, parce que, la personne à qui vous avez donné les pièces les tenant enfermées dans ses deux mains, vous êtes censé l'imiter, pour mieux lui montrer le mouvement qu'il faut opérer pour les faire sonner. Par ce moyen, on ne soupçonne pas que vous en tenez aussi. Mais de temps en temps, comme je l'ai conseillé, on peut détacher une main pour feindre de rattraper les pièces. Dans cette action, l'autre main dans laquelle restent les pièces, et qui n'est pas en mouvement, peut retomber sur la cuisse. Dans cet état de repos, la main reste naturellement à demi-fermée et retient les pièces sans qu'on puisse le remarquer.

Si on avait assez d'habitude pour tenir les sept pièces dans le creux de la main sans être gêné, on ne serait pas tenu de prendre toutes les précautions dont je viens de parler; mais cela est très-difficile, et même ceux qui le pourraient aimeraient autant procéder comme je viens de le décrire, pour avoir moins de difficulté dans l'exécution.

SECTION X.

Envoyer dans une manche de l'habit d'une personne des pièces ou jetons qu'on aura mis dans un petit sac.

Effet. — On met une vingtaine de jetons ou de pièces de monnaie dans un petit sac. Les ayant mis en présence des spectateurs et les ayant fait sonner en frappant dessus, on leur ordonne d'en sortir. On retourne le sac pour faire voir qu'ils n'y sont plus. Ensuite, avec une petite baguette, on tape légèrement sur le bras d'une personne, pour faire entendre les pièces que l'on fait toutes sortir par l'ouverture de la manche.

Explication. — Dans le petit sac qui sert dans ce tour, on aura pratiqué une poche peu profonde qui sera placée dans l'intérieur, à environ un tiers de la profondeur, comme à la robe du petit Jean-des-Vignes, que tout le monde connaît.

En présentant ce sac, il doit contenir dans le fond une vingtaine de jetons ou de pièces de monnaie que l'on verse sur la table pour les compter. Ensuite on les reprend pour les remettre dans le sac, mais au lieu de les jeter dans le fond, on les met dans la petite poche.

Alors, faisant semblant de les prendre à l'extérieur du sac, on fait le geste de les jeter sur l'assemblée, en disant : « Je les envoie dans la manche de Monsieur. »

La baguette dont on se sert pour frapper sur le bras de cette personne est creuse, et contient, dans la longueur du vide, un fil de fer fixé par une de ses extrémités dans un des bouts de la baguette. Ce fil, qui est très-flexible, frappe les parois intérieures de la baguette creuse, pour peu que l'on touche quelque chose avec, et produit un bruit qui ressemble au son que rendraient des pièces enfermées, frappées d'un petit bâton.

Après avoir feint d'envoyer invisiblement les pièces dans la manche de la personne désignée, vous retournez le sac pour faire voir qu'il n'y a plus rien dedans; mais, en le retournant, vous appuyez les doigts sur la petite poche qui contient les pièces, et vous n'abandonnez pas la main de dessus; comme vous tenez le sac, cette main ne paraît pas tenir autre chose.

Mais, en remettant le sac dans son état naturel, c'est-à-dire en le remettant à l'endroit comme la culotte du roi Dagobert, vous enlèverez légèrement les pièces qui sont dans la petite poche. Vous gardez ces pièces dans la main droite, à laquelle vous éviterez de laisser paraître un air gêné.

Vous jetez le petit sac sur la table, et vous prenez la baguette dont j'ai parlé tout-à-l'heure.

Vous allez auprès de la personne que vous avez indiquée

et vous frappez quelques légers coups sur son bras. Il semble à l'oreille des spectateurs que vous touchez sur des pièces de monnaie qui sont sous de l'étoffe. Changeant la baguette de main, de la droite, vous prenez le bas de la manche dans laquelle sont censées les pièces, et en secouant cette manche, vous laissez tomber les pièces peu à peu. Elles semblent réellement sortir de la manche, quoiqu'elles sortent de la main droite dans laquelle elles étaient renfermées.

On peut, à la rigueur, se passer de la baguette que j'ai décrite; elle peut être remplacée par une baguette ordinaire, ou même toute autre chose, comme, par exemple, un couteau. Le bout de l'objet avec lequel vous frappez imprime à l'autre bout, que vous tenez dans la main, un contre-coup qui fait sonner les pièces, et ce bruit produit à peu près le même effet que celui qu'occasionne la baguette préparée; mais il faut employer un peu d'adresse, qui n'est pas nécessaire quand on se sert de la baguette creuse.

SECTION XI.

Joli tour de pièces volantes dans des mouchoirs.

On fait ce tour de plusieurs manières, mais je puis assurer que celle-ci est la plus ingénieuse et la plus nouvelle. Voici l'effet.

On emprunte deux pièces de cinq francs que l'on fait marquer. On en met une dans un mouchoir que l'on a aussi emprunté, en faisant remarquer que l'on met bien la pièce au milieu de ce mouchoir. On donne cette pièce ainsi enfermée à tenir à une personne.

On demande un second mouchoir, dans lequel on met la deuxième pièce et que l'on donne aussi à tenir à une autre personne. On s'approche de celle à qui on a donné la première pièce, on retire cette pièce à travers le mouchoir, sans ouvrir le mouchoir et sans l'endommager; et de loin, on en-

voie cette pièce avec l'autre, que tient aussi dans un mouchoir la seconde personne. Au moment de l'envoi, on entend le choc des deux pièces qui se réunissent.

Explication. — On a d'abord une pièce de cinq francs cachée dans le creux de la main droite. Les deux pièces ayant été empruntées et marquées, on les met sur la table.

On demande un mouchoir, que l'on étale sur la main droite. On prend, avec la gauche, une des deux pièces qui sont sur la table. Pendant que vous prenez cette pièce, vous saisissez avec le pouce et l'index de la main droite la pièce que vous tenez sous le mouchoir, et prenant du bout des doigts de la main gauche la pièce que vous venez de ramasser sur la table, vous la portez sur le mouchoir au point où il faut être pour pouvoir, en poussant cette pièce, fourrer une portion du mouchoir sous la pièce que vous tenez de la main droite par-dessous. Les doigts de cette main droite s'emparent de la portion du mouchoir pour en envelopper la pièce de l'intérieur.

On renverse le mouchoir sur la pièce, qu'on tient de la main gauche comme pour l'enfermer, mais on la laisse tomber dans cette main gauche, qui, à son tour, se trouve couverte du mouchoir. On garde cette pièce. On fait paraître l'autre, qui est enveloppée, et on la tient avec deux doigts de la main droite. Cette pièce semble réellement enfermée dans le mouchoir, quoiqu'elle soit en dehors, cachée par un pli, et elle est, pour les spectateurs, celle qu'ils vous ont vue mettre de la main gauche dans le mouchoir.

Pardon, cher lecteur, si mon intelligence ne va pas jusqu'à pouvoir vous décrire ce tour d'une manière plus explicite. J'en suis tout hors d'haleine, et la sueur jaillit de mon front, comme l'eau d'un puits artésien. En conscience, vous me plaindriez si vous me voyiez dans cet état. Mais si jamais nous nous rencontrons, je vous ferai comprendre facilement, en deux minutes, ce que j'ai tant de peine à vous expliquer en trois quarts-d'heure.

Comme je me suis un peu reposé par cette petite digression, je vais reprendre ma démonstration que la fatigue avait interrompue.

On donne cette pièce ainsi enveloppée à une personne, qui la tient entre deux ou trois doigts par les bords, en laissant pendre le mouchoir.

On emprunte encore un mouchoir, et on va prendre la seconde pièce sur la table, que l'on joint secrètement à celle qui vous était restée dans la main gauche. On tient ces deux pièces par les côtés, de façon à ce qu'elles ne paraissent en faire qu'une. On dit : « Je mets cette deuxième pièce dans le mouchoir que voici. » On les pose, de la main droite, sur le milieu, et la gauche les prend de deux doigts, en laissant pendre le mouchoir dans lequel elles sont enfermées.

La main droite empoigne ce mouchoir par le bas, et on lâche une des deux pièces tenues par la main gauche. Cette pièce ne peut pas tomber, puisqu'elle est retenue par la main droite. On donne ce mouchoir à tenir à une deuxième personne, de la manière qu'on la tient soi-même, c'est-à-dire avec les deux mains, dans une position à peu près horizontale.

Cette personne, tenant la pièce d'une main, et, de l'autre, le mouchoir par le milieu, ne peut pas sentir la pièce qu'on a échappée, laquelle se trouve libre dans le mouchoir et entre les deux mains.

On revient à la première personne, on lui fait tenir le mouchoir par le milieu. On prend la pièce, que les spectateurs croient toujours enfermée, on la dégage du pli sous lequel elle est enveloppée, et on feint de la retirer à travers le mouchoir.

On se met devant sa table, et on dit à la personne qui tient toujours des deux mains l'autre mouchoir : « Madame, je vais envoyer cette pièce avec celle que vous tenez enfermée. Au moment où j'ouvrirai ma main, vous lâcherez la pièce, mais seulement la pièce ; ne bougez pas l'autre main. Ne

vous trompez pas, surtout ; autrement, il en résulterait une explosion qui ferait sauter tout le quartier, ou au moins nous lancerait avec la maison par la fenêtre. »

On feint de mettre la pièce dans la main gauche, on l'escamote dans la droite, que l'on pose sur le bord de la table pour laisser tomber la pièce sur le coussin de la tablette. Et ayant toujours tenu la main gauche fermée, comme si la pièce était dedans, on l'ouvre en étendant les doigts vivement, l'un après l'autre, mouvement qui donne du mystérieux à l'action. La personne qui tient le mouchoir, étant sous l'influence de la peur, d'après le terrible avis qu'on lui a donné, ne manquera pas de lâcher la pièce à temps opportun pour éviter toute catastrophe, et comme la pièce, par son propre poids, fera pencher le mouchoir vers le bas, celle qui était entre les deux mains tombera naturellement sur l'autre, et produira un bruit qui donnera à croire qu'elle vient d'arriver brusquement, poussée par une puissance magique.

SECTION XII.

Autre joli tour de pièce volante dans un mouchoir.

Effet. — On met une pièce de cinq francs dans un mouchoir, et on fait observer qu'elle est partaitement enfermée, mais que l'on a un moyen certain pour la faire sortir, sans ouvrir le mouchoir ; et s'adressant à la personne à qui ce mouchoir appartient, on lui demande si elle veut permettre que l'on use du moyen dont on vient de parler. Elle répondra : oui, sans aucun doute. Alors on présente une paire de ciseaux à quelqu'un, et on fait couper un morceau du mouchoir, qu'on enlève avec la pièce et que l'on pose sur la table. On fait couper plusieurs fois ; ensuite, on prend tous les morceaux, on les approche d'une bougie, ainsi que le reste du mouchoir, on y met le feu et on frotte les deux parties l'une contre l'autre, ayant l'air de les souder. On finit le tour en

prenant la pièce qui était restée sur la table et que l'on jette sur le mouchoir, comme pour l'envoyer où elle était avant d'avoir fait couper, et dans le moment la pièce paraît, aux yeux des spectateurs, enfermée dans le mouchoir comme elle était au commencement du tour.

Explication. — On a préparé une pièce de cinq francs dans un morceau carré de percale, que l'on tient dans le creux de la main, comme quand on escamote. On a soin de ne pas laisser apercevoir la percale.

Si, dans la séance, on s'est déjà servi d'un mouchoir blanc qu'on n'ait pas encore remis à la personne qui l'aurait prêté, on pourrait en disposer pour le tour; dans le cas contraire, on en emprunte un. On demande aussi une pièce de cinq francs, que l'on fait mettre sur le mouchoir que l'on tient étendu sur le bras gauche, en supposant que la pièce enveloppée serait dans la main droite. On renverse le mouchoir sur la pièce et on fait observer qu'elle est bien enfermée. En empoignant le mouchoir de la main droite par le milieu, on laisse pendre la pièce. C'est alors que, s'adressant aux spectateurs, on dit : « On pourrait penser qu'il serait difficile, et même impossible, de faire sortir cette pièce sans ouvrir le mouchoir. Il y a cependant un moyen, Messieurs, que je veux bien vous communiquer, si Madame veut me permettre de l'employer. » Cette question s'adresse à la propriétaire du mouchoir. A coup sûr, la dame donne son consentement. On présente des ciseaux à un des assistants, en l'engageant à venir couper le mouchoir, et tandis qu'il se prépare de grand cœur à cette exécution, on transporte le mouchoir dans la main gauche, qui s'en empare près de la pièce qui est dedans, et, avec la main droite, on prend cette pièce pour l'enfoncer de suite dans la gauche, en même temps que l'on y met le chiffon contenant la pièce qui représente celle du mouchoir. La main droite tient alors, avec les doigts, la pièce du chiffon. Cette opération se fait en un instant et dans cette disposition : ce qui paraît du morceau de percale

semble faire partie du mouchoir, et la pièce qui est tenue dans la main droite passe toujours, aux yeux des spectateurs, pour être celle qu'on a vue mettre dans le mouchoir.

Pour résumer, on doit comprendre que la main gauche contient la pièce du mouchoir, refoulée dans le fond par la percale, laquelle percale est aussi contenue dans la même main; que la droite a dû reculer un peu pour venir prendre la pièce enfermée dans la percale, et donner à ce chiffon le plus d'étendue possible; enfin, que la position des mains simule bien le mouchoir qu'on donne à couper près de la pièce de cinq francs qu'il contient.

Je recommande de mettre le plus de percale possible dans la main gauche, pour pouvoir disposer d'un plus long bout, parce que, pour rendre le tour plus plaisant, on fait couper plusieurs fois.

On fait donc couper près de la pièce, que l'on va porter sur la table avec le morceau de percale.

On dit à la personne à qui appartient le mouchoir : Madame, je vois que Monsieur prend beaucoup de plaisir dans cette opération : permettez-vous que je lui donne cette satisfaction ?.... Allons, Monsieur, coupez, puisque cela vous amuse. » Et chaque fois que l'on veut faire couper, on demande permission à la dame. On va toujours déposer les morceaux sur la table. On garde le dernier, et étant retourné à la table, on allume ce morceau, ainsi que le bout que l'on tient de l'autre main avec le mouchoir. On frotte les deux parties ensemble, en feignant de se servir de cet expédient pour opérer le raccommodage; mais, en même temps, on roule ces deux morceaux ensemble, que l'on met dans le creux de la main et qu'on laisse tomber sur la tablette, par le mouvement déjà indiqué plusieurs fois.

On ramasse les autres loques, on fait encore semblant de les incorporer dans le mouchoir, on les roule de même, pour les faire aussi tomber sur la tablette.

Dans le temps que l'on manœuvre ainsi, on dit: « Comme

ce serait abuser de la complaisance de Madame, si je lui rendais son mouchoir dans l'état où Monsieur l'a mis, je crois qu'il est de mon devoir de réparer les petites brèches qu'on y a faites. Heureusement que j'ai un moyen très-expéditif et très-simple, comme vous voyez.

» Il ne me reste plus qu'à envoyer cette pièce dans le mouchoir, comme elle y était au commencement du tour. »

On prend celle qui était restée sur la table depuis la section du premier morceau, mais en la ramassant, on la fait couler pour la faire tomber sur la tablette. On feint de l'avoir dans sa main, que l'on tient fermée, et de la jeter sur le mouchoir. En même temps, on laisse, par un mouvement de secousse, échapper la pièce qui était retenue dans la main gauche, et qui apparaît renfermée comme auparavant.

Il y a plusieurs manières d'escamoter la pièce que l'on feint de jeter en dernier lieu dans le mouchoir. On peut, en faisant le geste de la jeter, la retenir dans le creux de la main ou entre les racines du pouce et de l'index; on la laisse tomber ensuite sur la tablette. On peut aussi, en faisant plusieurs fois le mouvement de lancer la pièce, la laisser tomber sur la tablette, toujours garnie d'un coussin. Pour se servir de ce dernier moyen, on se place à côté de la table, de façon à ce que la tablette soit près du bras qui agit.

Cette dernière manière d'escamoter la pièce est celle qui est adoptée par un habile prestidigitateur belge, notre contemporain, nommé Courtois, et, soit dit en passant, aussi honnête homme qu'il est adroit.

SECTION XIII.

Troisième manière de faire le tour de la multiplication des pièces.

Effet. — On présente dans un plat un nombre quelconque de pièces de monnaie ou de jetons.

La personne à qui on les présente les prend pour les compter dans le plat. Je suppose qu'il y en ait vingt-cinq; on les verse dans les mains de celui qui les a comptées. On en redemande cinq, que l'on fait envelopper dans un morceau de papier.

On prend cette espèce de papillotte, et on semble en tirer invisiblement les cinq pièces l'une après l'autre, pour les renvoyer dans les mains de la personne qui vient de les rendre; ce qui a lieu en effet, car à la dernière des cinq qu'il paraît envoyer, le prestidigitateur déchire le papier dans lequel il n'y a plus rien. La personne qui tient les pièces les recompte, et en retrouve vingt-cinq, bien qu'elle en ait rendu cinq.

Explication. — En présentant les vingt-cinq pièces pour les compter, on en a cinq autres dans les doigts qui sont sous le plat que l'on tient, et dans lequel on fait compter. Quand ces vingt-cinq pièces sont comptées, on les verse dans les mains de la personne à qui on s'est adressé, et, en versant, on lâche celles qu'on avait dans les doigts, lesquelles se mêlent avec les autres. On se débarrasse du plat en le posant sur la table. Sur une autre table du fond, on va chercher un carré de papier, et, en même temps, un tampon aussi de papier, auquel on a donné la forme d'une papillotte qui contiendrait plusieurs pièces de monnaie. On tient secrètement dans la main gauche ce papier, qui doit être fort, pour mieux conserver la forme qu'on lui a donnée. On porte le carré de papier à la personne qui tient les pièces, en la priant d'en rendre cinq, et de les envelopper ou de les faire envelopper. On prend ce papier, qui renferme les cinq pièces, et, en faisant semblant de le transporter dans la main gauche, on le retient de la main droite, en laissant paraître la fausse papillotte qui était cachée dans la main gauche. On va déposer légèrement ce faux paquet sur la table en se plaçant de manière à pouvoir laisser tomber sur la tablette les pièces enveloppées qui étaient retenues dans la main droite.

On reprend la papillotte fausse qui était sur la table, en disant : « Monsieur, je vais vous restituer les cinq pièces que vous m'avez confiées et que vous avez enfermées dans ce papier. »

On feint de les prendre l'une après l'autre à travers le papier, et de les envoyer avec celles qui sont dans les mains de cette personne. On déchire le papier pour faire voir qu'il ne contient plus rien, et on en jette les morceaux. On fait compter les pièces et on retrouve les vingt-cinq, quoiqu'on en ait retiré cinq.

Il ne faut pas manier vivement la papillotte creuse, de crainte que les spectateurs ne s'aperçoivent de sa légèreté.

Il y a encore quelques petits tours de pièces de monnaie dont je ne donnerai pas la description, parce qu'ils sont imprimés. On les trouve dans Ozanam et Decremps, et dans les compilations faites sur eux : par exemple, la pièce que l'on met dans un mouchoir et que l'on fait tomber dans une assiette, et de là dans un gobelet placé sous la table ; ce qui s'exécute par le moyen d'un fil qu'on attache à la pièce, et au bout opposé duquel fil est aussi attachée une épingle pliée pour l'accrocher au mouchoir.

On trouve de même ce petit tour de pièce volante connu de tout le monde, qui se fait avec une pièce cousue dans un coin du mouchoir ; les deux pièces qui changent de mains, que l'on fait à l'aide de deux pièces différentes que l'on donne à souder ensemble après qu'elles ont été diminuées de moitié sur l'épaisseur, par exemple une pièce de deux francs et une de cinq centimes.

Il y a encore deux ou trois tours tellement connus, que ce n'est pas la peine d'en parler, d'autant moins que je suis pressé de commencer le deuxième article de cette seconde partie.

ARTICLE II.

DU JEU DES GOBELETS.

INTRODUCTION.

On trouve, dans les trois ouvrages originaux que j'ai mentionnés, des détails assez étendus sur le jeu des gobelets, principalement dans Guyot, qui a emprunté d'un Allemand, comme je l'ai déjà dit, une série de passes ingénieusement combinées; aussi, tous les compilateurs s'en sont-ils emparés.

Mon but n'est donc pas de répéter ce qui a été dit sur ce sujet; si j'en parle, ce ne sera que pour faire connaître les améliorations qui ont été faites à cette partie de la prestidigitation.

Ce jeu, quoique très-ancien, est toujours vu avec plaisir. Ce qui prouve son mérite, c'est d'avoir survécu au temps, et, bien qu'il soit facile à exécuter, on le considère généralement comme la partie constitutive de la prestidigitation; aussi, dit-on communément, en parlant d'un faiseur de tours : *C'est un joueur de gobelets.*

Pour jouer commodément des gobelets, il faut se servir d'une table telle que je l'ai décrite dans la première partie, article II, section VI. La tablette de cette table sert de gibecière. On appelle ainsi le sac que les escamoteurs mettent devant eux en manière de tablier, et dans lequel ils serrent tous les objets dont ils ont besoin. Il a plu aux prestidigitateurs et professeurs de physique amusante d'appeler servante cette tablette dont je viens de parler.

On nomme passes, les tours que l'on fait avec des gobelets.

Je ne donnerai pas la description de ces gobelets : on la trouve partout, et il n'y a point de ferblantier qui ne sache les faire, soit en fer-blanc, soit en cuivre.

Les petites boules avec lesquelles on joue sont en liège; on leur a donné le nom de muscades, parce qu'anciennement on noircissait ces petites boules en les brûlant à la flamme d'une chandelle ou bougie, pour les rendre plus légères, de sorte que leur couleur et leur forme les faisaient assez ressembler à cette noix odoriférante dont elles portent le nom.

SECTION Ire.

De la manière d'escamoter la muscade.

Jusqu'à présent, on n'a donné connaissance que d'une manière d'escamoter la muscade; j'en admets deux, et c'est au moyen de la deuxième que l'on exécute les passes les plus surprenantes, parce que l'on peut escamoter plusieurs muscades ensemble, au lieu d'une seule. Nous allons bientôt en parler.

Pour se mettre en état de bien jouer des gobelets, il n'y a que deux choses à apprendre, savoir : escamoter la muscade dans ses doigts, et l'introduire sous le gobelet; le reste n'est plus qu'affaire de mémoire.

Pour escamoter la muscade de la manière usitée ordinairement, prenez-la avec le pouce et l'index de la main droite. Pliez l'index, ce qui le fait reculer en faisant rouler un peu la muscade, qui doit alors poser sur la première phalange du grand doigt. Ramenez l'annulaire en dedans de la main, pour donner plus d'écartement entre lui et le grand doigt. Roulez avec le pouce, la muscade dans cet écartement, relevez l'annulaire, et cette muscade doit se trouver placée juste entre les premières phalanges du doigt du milieu et de l'annulaire, et contre les racines de ces deux doigts, enfin, au bas et entre la fourche formée par ces deux doigts.

Voilà ce qu'on appelle escamoter la muscade ; il faut le faire avec tout le naturel possible, sans lenteur ni précipitation. Vous vous exercerez d'abord avec une muscade plutôt petite que grosse, parce que vous la ferez tenir plus facilement dans les doigts.

Quand vous commencerez à pouvoir exécuter ce que je viens d'expliquer, habituez-vous, en escamotant la muscade, à faire le geste de la mettre dans la main gauche, laquelle vous devez fermer à temps en retirant la main droite.

Pour vous accoutumer à un mouvement naturel, mettez réellement la muscade dans la main gauche en retirant la main droite. Examinez effectivement l'effet si simple de cette action, et attachez-vous à bien imiter cet effet en escamotant, de sorte que l'on ne trouve pas de différence entre le mouvement que vous ferez en escamotant la muscade et celui que vous feriez en la mettant effectivement dans la main. Ceci est plus important qu'on ne pense : c'est le moyen de tromper les yeux des escamoteurs mêmes.

Observez la même chose dans le cas où vous posez le gobelet sur la table, en y introduisant la muscade, ou quand vous ne mettez rien dessous. N'affectez jamais de frapper fortement avec les gobelets, comme le font la plupart de ceux qui en jouent; il n'est pas naturel de poser un objet avec la brutalité d'un homme en colère.

Voyons maintenant comment on introduit la muscade.

Il faut prendre le gobelet le plus bas possible, afin que la muscade qui est entre vos doigts soit au-dessous du bord; ainsi, en le prenant, l'index doit frôler la surface de la table.

Lorsqu'on lève un gobelet pour y introduire une muscade, c'est toujours sous le prétexte de faire voir qu'il n'y a rien dessous, et, en le reposant, on chasse vivement la muscade avec l'annulaire. Ces deux actions de poser le gobelet et de chasser la muscade dessous doivent se faire en un seul temps.

On sait maintenant comment on escamote la muscade et

comment on l'introduit sous le gobelet. Il reste à dire comment on la reprend d'entre les doigts pour paraître la tirer d'une baguette ou de tout autre objet.

C'est bien simple, il suffit de la prendre avec le bout du pouce pour la faire rouler vers l'index, qui fléchit afin de la saisir conjointement avec le pouce. Tout ceci se fait en un seul temps et dans le même moment que l'on retire le bout des doigts de l'objet qu'on a pincé comme pour en prendre la muscade, qui paraît subitement entre le pouce et l'index. Ce mouvement doit avoir la rapidité d'un ressort qu'on laisse échapper. Avec un peu de pratique, on arrive aisément à cette exécution.

Deuxième manière d'escamoter la muscade.

La deuxième manière d'escamoter la muscade est de la placer dans la paume de la main absolument comme la pièce de monnaie. On tient d'abord cette muscade au bout de l'index et du pouce, comme étant la manière la plus convenable et la plus naturelle de la tenir ; mais, pour l'escamoter, on la roule avec le pouce sur les bouts et entre les deux doigts du milieu. Ces deux derniers doigts, en fléchissant, portent la muscade entre les deux bourrelets qui forment la paume de la main ; le plus grand doigt appuie sur la muscade pour bien l'asseoir. Ce mouvement des doigts se fait en feignant de mettre la muscade dans la main gauche. Pour la reprendre, c'est l'annulaire qui va la chercher et qui l'attire en la faisant rouler jusqu'à ce que le pouce puisse s'emparer et la repasser sur le bout de l'index. Dans cette opération, le petit doigt aide un peu l'annulaire.

Cette manière de reprendre la muscade est plus difficile que dans le premier procédé ; il faudra s'y exercer davantage.

Mais, pour mettre la muscade sous le gobelet dans cette deuxième méthode, c'est peut-être plus aisé encore que dans la première.

Lorsque vous prenez le gobelet, l'annulaire et le petit doigt vont chercher la muscade, et, en l'attirant, la placent naturellement sous le gobelet, qu'on n'a plus qu'à poser sur la table en lâchant la muscade.

On peut facilement mettre deux muscades dans le creux de la main, mais l'une après l'autre; il faut placer celle qui vous semble la plus petite en premier, et si vous en mettez une entre les doigts, selon la méthode ordinaire, vous en tiendrez trois sans être gêné. Par ce moyen, on peut faire des tours de gobelets très-surprenants, et quand on aura bien l'habitude de manier plusieurs muscades, commo je viens de l'expliquer, on pourra soi-même improviser une infinité de passes qui dérouteront tous les joueurs de gobelets, qui ne connaissent pas l'avantage que donne la facilité d'escamoter plusieurs muscades à la fois.

SECTION II.

Remarques sur les principes décrits par Ozanam.

Quelques personnes ont cru, d'après Ozanam, que l'on pourrait escamoter plusieurs muscades en les mettant entre les doigts, c'est-à-dire en en plaçant une entre le pouce et l'index, une deuxième entre l'index et le grand doigt, enfin une troisième entre le grand doigt et l'annulaire. C'est ainsi qu'Ozanam l'enseigne.

Mais, comme il est évidemment impossible de jouer des gobelets en plaçant les muscades de cette manière, j'en conclus qu'Ozanam n'en savait pas jouer. En effet, comment prendre un gobelet par le bas, qui est la partie la plus large, sans risquer de laisser échapper la muscade qui est entre l'index et le pouce, puisqu'il faut que le pouce s'écarte de toute la largeur du gobelet? D'ailleurs, quand on a trois muscades placées entre les doigts, on est obligé de tenir ces doigts serrés l'un contre l'autre. Cet état de la main, n'étant

pas ordinaire, donnerait un air gauche qui inspirerait des soupçons. On a beau tenir cette main étendue, comme Ozanam le recommande, cela ne ferait que rendre la gaucherie plus apparente. Ce n'est pas tout ce qu'Ozanam dit de singulier dans son instruction : il explique que, pour introduire la muscade sous le gobelet, il faut faire passer l'une après l'autre toutes celles qui sont dans la main, entre l'annulaire et le petit doigt. Ce qui prouve l'absurdité de ces principes, c'est que, depuis plus d'un siècle qu'Ozanam les a écrits, on n'a pas vu une seule personne qui se soit avisée d'en faire usage.

Je vais copier littéralement, dans son ouvrage, les articles dont il est question, pour que le lecteur en juge lui-même. Voici ce qu'Ozonam dit, d'abord pour l'escomatage de la muscade :

« Lorsque vous voudrez mettre la balle que vous avez » escamotée sous un gobelet, vous la ferez sortir d'entre » vos deux doigts, en la poussant avec le second doigt » dans le troisième, et vous ploierez le troisième doigt pour » la tenir ; vous prendrez le gobelet par le bas et le leverez » en l'air, et, en le rabaissant vite, vous mettrez la balle de- » dans. »

Maintenant, voici ce qu'il dit pour l'escamotage de trois muscades :

« La huitième passe est de mettre trois muscades dans » votre main, une entre le pouce et le premier doigt, la » deuxième entre le premier et le deuxième, et la troisième » entre le deuxième et le troisième. Vous frottez les mains » l'une contre l'autre, et les frappez même ensemble, et vous » dites : « Messieurs, vous voyez qu'il n'y a rien dans mes » mains, » et vous faites voir sous le premier gobelet qu'il » n'y a rien, et en levant, vous y mettez la balle qui est en- » tre le deuxième et le troisième doigt ; mais vous aurez » soin, auparavant, de la faire couler dans votre troisième » doigt, afin de la mettre facilement sous le gobelet. Lors-

» que vous l'aurez mise dessous, vous ferez coulez la balle
» qui est entre le premier et le deuxième doigt, dans le troi-
» sième doigt, comme la première ; vous leverez le deuxième
» gobelet, en disant qu'il n'y a rien, et mettrez une balle
» dessous en le rabaissant ; ensuite vous tirerez la balle que
» vous tenez dans le pouce, et la mettrez dans le même doigt
» où vous avez mis les autres. Pour lors, vous leverez le
» troisième gobelet, et, faisant voir qu'il n'y a rien dessous,
» vous y mettrez la troisième. Enfin, vous leverez les trois
» gobelets l'un après l'autre, et vous faites voir qu'il y a une
» balle sous chacun. »

Le lecteur pourra se convaincre par lui-même que tous ces déplacements de muscade dans la main sont impraticables, qu'il est hors de doute qu'Ozanam ne savait pas jouer des gobelets, et qu'il a été induit en erreur par les personnes qu'il a consultées, à moins que ses présomptions ne l'aient trompé lui-même.

On m'objectera peut-être qu'il n'est guère croyable qu'on ait traité d'un art manuel, sans se l'être rendu familier par la pratique. Cependant il n'y aurait rien d'étonnant à cela. Je pourrais citer plusieurs exemples, et de diverses natures, à l'appui de mon opinion ; mais, pour ne point trop m'écarter de mon sujet, je ne ferai mention que d'un fait qui m'est personnel.

J'ai dit que j'avais connu M. Decremps assez particulièrement. Dans nos entrevues, il aimait à parler de tours. A cette époque, j'en faisais déjà assez adroitement, surtout avec des cartes.

La première fois que je lui en fis, sur son invitation, je n'étais pas hardi. Je le regardais comme un critique clairvoyant et sévère, car j'avais lu ses ouvrages, et surtout sa description des principes sur les cartes faite avec beaucoup d'intelligence. Mais je fus bien surpris quand il me demanda, d'un air très-étonné, si je n'exécutais pas les tours que je lui faisais par d'autres moyens que ceux qu'il connaissait. Je

lui répondis que je n'employais que ceux qu'il avait si ingénieusement expliqués dans son *Testament de Jérôme Sharp*, et que je ne comprenais pas comment il ne s'en était pas aperçu. — « Alors, je conçois maintenant, » répliqua-t-il, « que c'est parce que vous les avez faits avec tant de légèreté, que mes yeux n'ont pu saisir vos mouvements. » Dans cet entretien, il prit les cartes et essaya de faire sauter la coupe : il plaçait très-bien les doigts pour cela, on voyait qu'il connaissait les principes ; mais, après plusieurs tentatives infructueuses, il laissa tomber les cartes en partie. — « Vous voyez, me dit-il en les ramassant, « que je suis bien maladroit. — Ma foi, » lui répondis-je, « Monsieur Decremps, je vois, dans le fait, que vous n'êtes pas aussi adroit des doigts que de la plume. » Et il m'avoua qu'il ne pouvait faire aucun tour d'adresse, qu'il avait toujours été curieux de connaître les moyens de les exécuter, mais qu'il en avait absolument négligé la pratique.

On voit, par cette petite anecdote, que Decremps ne savait pas exécuter les tours de cartes ; néanmoins, il a pu en décrire très-bien les principes, parce qu'ils lui avaient été bien enseignés, Mais, si on lui eût donné de mauvais moyens, il n'aurait pu en apprécier la fausseté ; il aurait pensé que, dans l'exécution, tout ce qui était impraticable pour lui, pouvait être facile pour d'autres qui auraient acquis plus d'adresse par l'exercice. C'est le cas où s'est trouvé Ozanam dans le jeu des gobelets, comme Decremps dans les tours décrits dans sa *Magie blanche*, pour lesquels il n'a point été à portée de recevoir des explications sincères d'un professeur de bonne foi. Revenons à nos muscades.

Je dis et j'assure que, pour bien escamoter, on ne peut tenir librement plusieurs muscades dans sa main, que comme je l'ai expliqué. L'expérience le prouvera aux personnes qui voudront en faire l'essai.

SECTION III.

Deuxième manière de feindre de mettre la muscade sous le gobelet.

Tous ceux qui ont écrit sur le jeu des gobelets n'ont donné qu'une manière de feindre de mettre la muscade dessous. C'est, en faisant semblant de la mettre dans la main gauche, de prendre le gobelet de la droite, d'en couvrir la muscade supposée et de faire le geste de la mettre sur la table en faisant couler le gobelet sur la main; bien entendu que l'on ne doit ouvrir la main gauche qu'au moment où elle est couverte par le gobelet.

Cette manière de feindre de mettre la muscade sous le gobelet, est celle qui est employée par tous les prestidigitateurs. On peut aussi en employer une autre pour rompre la monotonie qui résulte de l'usage constant de la première; il semble que cette seconde, que je vais proposer, est plus naturelle; mais je conseille de se servir de toutes les deux, tantôt de l'une, tantôt de l'autre, pour faire diversion au mouvement uniforme d'une seule.

Voici cette seconde manière :

Tenant la muscade de la main droite, on ne la change pas de main, ou plutôt on ne feint pas de la changer de main. On lève le gobelet de la main gauche, et en escamotant la muscade dans la main droite, on fait le mouvement de la mettre sur la table, en la couvrant en même temps du gobelet que l'on tient de la main gauche. C'est absolument le même effet que si on mettait réellement la muscade sur la table en la couvrant du gobelet, en supposant que, posant la muscade avec le pouce et l'index de la main droite, on couvre cette muscade du gobelet en même temps qu'on la lâche.

Maintenant je vais parler de quelques passes qui ne sont

décrites nulle part. Ces passes seront un supplément à celles qui ont été publiées dans les ouvrages que j'ai cités, et, de toutes ces passes différentes, on pourra, avec un peu d'intelligence, composer un jeu qui aura l'apparence de la nouveauté, en supprimant avec goût celles qui paraîtront inutiles et celles qui auront trop de rapport avec d'autres.

SECTION IV.

De quelques passes qui n'ont jamais été publiées jusqu'à ce jour.

Le jeu des gobelets qui se trouve dans l'œuvre de Guyot est le meilleur de tous ceux qui ont été publiés.

Cependant il y a plusieurs passes insignifiantes qui le rendent languissant, et que je conseille de supprimer; telles sont, par exemple, la seconde, la troisième, et puis celle de la fin, que l'on joue avec six muscades pour faire le changement de couleur. Ces passes n'ont rien de saillant, font paraître le jeu trop long, ce qui lui retire cette vivacité et cette animation qui en font le charme.

Je vais expliquer le jeu que je me suis composé, sans parler des passes que l'on peut improviser quand on y est disposé, et que l'on voit qu'on fait véritablement plaisir aux spectateurs.

Mettre une muscade sous chacun des trois gobelets, et faire trouver de suite, sous celui du milieu, les muscades qui étaient sous ceux des coins, les trois gobelets n'ayant été levés qu'une seule fois pour y mettre les muscades.

Je pose trois muscades sur la table, en affirmant que je ne joue jamais qu'avec trois (on sait que la principale vertu de l'escamoteur est de bien mentir). Je fais voir que je n'en ai

point de cachées dans les mains. J'en prends une des trois, et en feignant de la mettre dans la main gauche, et de là sous un gobelet des coins, je l'escamote dans le creux de la main droite. J'en prends une seconde; cette fois, pour plus de facilité, je l'escamote entre les doigts, en feignant de la mettre sous l'autre gobelet du coin. Je prends enfin la troisième; mais, pour le coup, je la mets effectivement dans la main gauche, avec les deux que je tenais cachées dans la main droite, et je les mets toutes trois sous le gobelet du milieu. Alors je commande à celles qui sont sous les gobelets des coins de passer invisiblement sous le gobelet du milieu. Je découvre ce gobelet et je fais voir que les muscades y sont passées. Je lève les gobelets des coins pour montrer qu'il n'y a plus rien dessous.

Je prélude ordinairement par cette passe, pour persuader aux spectateurs que je ne joue qu'avec trois muscades; je continue par la passe suivante.

SECTION V.

Mettre ostensiblement une muscade sous chaque gobelet, et faire disparaître du même coup ces trois muscades.

Je prends ces trois muscades l'une après l'autre, en feignant d'en mettre une sous chaque gobelet; mais je les escamote dans la main droite, et, comme toujours, quand on en escamote trois, en en mettant deux dans le creux de la main et une entre les doigts. Les assistants ayant vu prendre ces muscades sur la table, sont bien persuadés qu'elles sont sous les gobelets.

Je prends la baguette et je dis : « Messieurs, pour vous prouver que cette baguette a réellement une propriété magique, je vais faire rentrer invisiblement ces trois muscades dans son intérieur. »

En prononçant ces mots, je laisse tomber sur la tablette les trois muscades que j'avais dans la main droite.

Je pose un des bouts de la baguette sur la tête d'un gobelet, et touchant des doigts cette baguette, je fais couler la main de bas en haut, comme pour faciliter l'intromission des muscades, en activant la puissance magique. Je fais la même opération sur chaque gobelet, ensuite je les découvre, et on voit qu'il n'y a plus de muscades. Pour plus de conviction, on montre l'intérieur de ses mains.

En remettant de la main gauche les gobelets en place, on reprendra secrètement de la droite une muscade sur la tablette, et on continuera de jouer par la première passe du jeu de Guyot.

Si on veut rendre ce jeu plus vif et plus pressé, on passera de la première passe à la quatrième, de la quatrième à la neuvième, et on continuera sans interruption jusqu'à la onzième inclusivement.

La onzième passe terminée, on la fera suivre immédiatement de deux jolies passes très-faciles, que je vais donner, parce qu'elles n'ont jamais été publiées. Voyez les deux sections suivantes.

SECTION VI.

Mettre les muscades l'une après l'autre sur la tête d'un gobelet, couvrir ce gobelet d'un deuxième, et faire que, chaque fois, la muscade qui était sur la tête du gobelet tombe dessous sans aucune cause apparente.

La onzième passe étant finie, vous retirez les trois muscades qui étaient sous le gobelet, vous les posez sur la table, et, en remettant le gobelet en place, vous introduisez dessous la muscade qui était restée dans votre main. Vous en prenez une des trois qui sont sur la table, et vous la mettez

sur la tête du gobelet sous lequel il y a une muscade. Vous couvrez ce gobelet d'un autre et vous remuez l'index au-dessus, comme si ce mouvement était nécessaire à l'opération. Ensuite vous renversez les gobelets avec le bout du doigt; les spectateurs voient sur la table la muscade qui est censée être celle que vous venez de mettre sur la tête du gobelet. L'ouverture des gobelets renversés doit se trouver du côté des assistants. Vous prenez de la main gauche ces gobelets par l'ouverture, que vous ramenez vers vous en tenant de la main droite la tête de celui de dessus. Les têtes des gobelets doivent se trouver en bas, par conséquent l'ouverture est en haut. En séparant les deux gobelets, la muscade qui était entre eux se trouve naturellement au fond de celui que vous tenez de la main droite; vous n'avez donc qu'à poser tout simplement ce gobelet sur la table à l'endroit où il y a déjà une muscade, et celle qui était dans le gobelet roule et tombe auprès de l'autre. Vous faites la même chose jusqu'à ce qu'il y ait trois muscades sous le gobelet; alors, vous laissez la quatrième entre les deux gobelets, et vous profitez de cette circonstance pour faire la passe suivante.

SECTION VII.

Faire passer les trois muscades par-dessous la table, dans un gobelet que l'on tient l'ouverture en haut.

Lorsqu'en dernier lieu vous avez renversé les deux gobelets pour faire voir les trois muscades, vous prenez de la main gauche ces gobelets par la tête, l'ouverture en haut. Vous vous servirez de la main droite pour retirer le gobelet de dessus, c'est-à-dire celui qui est dans l'autre. Vous le poserez sur la table, n'en ayant plus besoin. Il vous reste donc celui que vous tenez de la main gauche, l'ouverture en haut.

Vous n'avez pas oublié que la quatrième muscade, que vous

avez mise sur la tête du gobelet que vous venez de mettre à l'écart, reste dans le fond de celui que vous tenez, ce dont les spectateurs ne se doutent nullement. Alors vous dites : « Messieurs, vous venez de voir passer ces trois muscades de haut en bas à travers le gobelet; maintenant, je vais faire quelque chose de plus merveilleux, en les faisant passer de bas en haut, au travers de la table, dans le gobelet. »

Vous prenez une des trois muscades, et en mettant la main droite sous la table, tenant le gobelet de la main gauche en dessus, vous escamotez la muscade dans les doigts. Vous renversez alors sur la table la muscade qui était dans le gobelet, et que l'on croit être celle qui est entre vos doigts. Vous reprenez cette même muscade que vous venez de faire paraître et la remettez dans le gobelet; mais vous mettez avec, celle qui était dans vos doigts. Vous prenez une seconde muscade, que vous escamotez de même sous la table. Vous faites voir les deux qui sont dans le gobelet, en le renversant. Vous les reprenez encore pour les reporter dans le gobelet, et toujours en y joignant celle qui est dans vos doigts; enfin vous faites de même pour la troisième. Quant à la quatrième muscade qui reste dans vos doigts, vous la gardez pour vous servir dans les passes subséquentes.

Avec les trois muscades qui sont restées sur la table et celle qui est entre vos doigts, vous continuez de jouer en reprenant la douzième passe de Guyot; vous allez jusqu'à la quatorzième, qui est celle de la multiplication des muscades, après laquelle on fait les passes de balles moyennes et de grosses balles, qui terminent le jeu de gobelets que j'ai adopté.

J'ai remarqué qu'en se bornant là, le jeu en paraissait plus piquant et plus animé, et qu'en allant plus loin, il commençait par languir; le spectateur alors n'y prête qu'une demi-attention, et, comme l'exprime un dicton vulgaire : Il vaut mieux le laisser sur la bonne bouche.

SECTION VIII.

De la multiplication des muscades.

Cette dernière passe, que je fais avec des muscades, et que l'on nomme la *multiplication*, est peut-être le plus simple et en même temps le plus brillant des tours de gobelets. Il consiste à paraître retirer de dessous les gobelets une quantité indéterminée de muscades qui semblent se reproduire sans cesse, quoique cependant on n'en retire aucune. Je vais la décrire en peu de mots, bien qu'on la trouve dans les ouvrages qui traitent de prestidigitation; mais, si j'en parle ici, c'est parce que je termine cette passe d'une toute autre manière que ceux qui l'ont expliquée.

Une muscade étant sous chaque gobelet, et une quatrième entre les doigts, on prend un chapeau que l'on tient de la main gauche. Alors on lève de la main droite un gobelet, pour découvrir la muscade qui est dessous. En reposant le gobelet, on y introduit la muscade qui était entre les doigts. On prend celle que l'on vient de découvrir, et on feint de la mettre dans le chapeau en l'escamotant entre les doigts. On revient au second gobelet, qu'on lève de même, pour découvrir la muscade, et qu'on repose en introduisant celle qu'on tient cachée dans les doigts. On prend la muscade découverte, et, comme la première fois, on l'escamote en feignant de la jeter dans le chapeau. Même opération avec le troisième gobelet. On continue cette manœuvre aussi longtemps qu'on le veut. Les spectateurs prennent toujours pour de nouvelles muscades, celles qu'ils voient reparaître sous les gobelets, quand ils croyaient qu'il n'y avait plus rien dessous.

On peut finir cette passe de deux manières, soit en montrant qu'il n'y a point de muscades dans le chapeau, soit en en faisant trouver.

Dans le premier cas, on prie une personne d'étendre un mouchoir pour recevoir les muscades; on feint d'en verser, et on se retire en recommandant à la personne de n'en perdre aucune.

Dans le second cas, lorsqu'on veut faire trouver des muscades dans le chapeau, il y a un moyen très simple et plus facile qu'on ne pourrait le croire. Je ne conseillerai pas de se servir de l'expédient qu'indique Guyot : de faire construire un vase à double fond, à bascule, dans lequel on cache des muscades; ce moyen est trop naïf pour le temps présent.

Voici celui que j'emploie : Avant de commencer la multiplication, je prends de la main droite sur la gibecière de la table, une poignée de muscades que j'avais disposées d'avance bien en prise. Je m'approche de l'assemblée pour demander un chapeau; j'ai soin de présenter un peu le côté gauche, afin de masquer suffisamment mon bras droit, que je laisse pendre contre la hanche. Je prends de la main gauche le chapeau que l'on m'offre, et je demande en même temps un mouchoir, que je fais mettre dans le chapeau. Alors, transportant ce chapeau de la main gauche à la droite, je laisse tomber dedans les muscades que je tiens dans la main, au moment où j'en empoigne les bords. Ce mouvement, qui doit être fait en un clin-d'œil, ne peut pas être aperçu, parce que le corps du chapeau cache entièrement la main droite aux yeux des spectateurs, dans l'instant où je le change de main en y jetant les muscades.

Le mouchoir que je fais mettre dans le chapeau sert à amortir le bruit des muscades en tombant. Son emploi occupe l'esprit des spectateurs, qui ne peuvent comprendre à quoi il peut être nécessaire dans cette circonstance.

SECTION IX.

Passe des moyennes balles.

Ayant renversé les muscades sur la table, pour finir la précédente passe (je retire le mouchoir avant), je fais le tour des balles moyennes; mais, pour le lier avec la multiplication que je viens de terminer, et avoir occasion de prendre secrètement une balle sur la tablette où elles sont préparées, j'entretiens les spectateurs en leur disant, par rapport à la dernière passe de muscades : « Messieurs, ceci n'est qu'un échantillon de ce que je pourrais faire; car, avec le temps, il me serait facile de multiplier ces muscades dans une telle quantité, qu'il y en aurait de quoi emplir plusieurs barriques; mais ce serait trop abuser de votre patience. Ce que je me permettrai en ce moment, sera de faire changer de grosseur et de couleur les muscades qui restent sous les gobelets. »

En parlant ainsi, je prends secrètement une balle sur la tablette, que je place dans le creux de ma main droite, et, en levant un des trois gobelets pour découvrir la muscade qui était en dessous, j'introduis la balle en le reposant. Je prends la muscade que je porte sous la table, en disant que je vais la renvoyer sous le gobelet. Je laisse cette muscade sur la tablette, et je prends une balle que je mets toujours, bien entendu, dans le creux de ma main.

Je reviens au second gobelet, que je lève de même pour y introduire la balle en le reposant, et prendre la muscade pour la porter sur la table et feindre de la faire passer au travers, comme précédemment. Enfin, je fais de même pour la troisième muscade; mais, cette derniere, je la laisse sur la tablette, sans rien reprendre.

Ces trois balles moyennes, qui doivent être du volume d'une grosse noix, étant sous les gobelets, on est arrivé au moment de faire la passe des grosses balles, dont le diamètre doit remplir toute la capacité des gobelets.

SECTION X.

Passe des grosses balles.

Cette passe n'est pas la plus difficile du jeu des gobelets, et cependant elle en est la plus frappante. Voici la manière de l'exécuter :

On se souvient que la table sur laquelle on opère est élevée, que la tablette est à la portée de la main et que l'on peut prendre dessus tout ce dont on aura besoin, sans être obligé de faire un léger mouvement de corps, qui donnerait à croire que l'on veut atteindre à quelque chose, ce qui détruirait l'illusion nécessaire pour étonner les spectateurs.

Les balles sont préparées sur la tablette, du côté gauche, et bien en prise. Parmi ces balles, on en placera deux ou trois qui seront bien élastiques et peu bourrées ; il faudra les séparer assez des autres pour que la main puisse les distinguer au besoin Tout étant ainsi disposé, vous prenez une balle de la main gauche, et, en levant un des gobelets de la main droite, pour découvrir une balle moyenne, vous approchez de vous ce gobelet, un peu en avant de la table, et vous y fourrez légèrement la balle, qui doit tenir d'elle-même tout en la mettant ; cependant, pour plus de sûreté, vous lui donnez un petit coup du doigt du milieu de la main droite en posant le gobelet sur la table. Cette introduction de la grosse balle dans le gobelet se fait plus promptement que l'éclair, sans, toutefois, laisser paraître ce mouvement.

Les spectateurs le voient d'autant moins, que votre main gauche est cachée par le bord de la table, ainsi que le gobelet, qui vient s'offrir à la balle pour la recevoir.

J'ai ici une recommandation importante à faire, et à laquelle il faut se conformer scrupuleusement, si on veut faire une illusion complète dans cette passe des grosses balles : c'est qu'en les introduisant dans les gobelets, il faut bien se

garder de faire remuer le moins du monde le bras gauche; le poignet seul doit faire le mouvement.

La méthode que je viens de donner pour mettre les grosses balles dans les gobelets est, selon moi, la meilleure, parce que le gobelet ne change pas de main. Celle que l'on trouve dans Ozanam ne doit être employée que pour les balles moyennes.

Je vais continuer notre passe, que j'ai interrompue par des réflexions qui s'y rattachent et qui étaient nécessaires.

Vous mettez une balle sous le second gobelet, de même que vous avez mis la première. Comme je l'ai dit, ces balles doivent tenir seules dans les gobelets. Pour la troisième, on emploie une feinte qui, en trompant les spectateurs, les étonne et les égaie.

Aussitôt que vous aurez mis la grosse balle sous le deuxième gobelet, vous dites, en faisant remarquer la moyenne que vous venez de découvrir : — « Vous voyez, Messieurs, que les muscades sont changées de couleur et de grosseur. » Et, pendant le temps que vous prononcez ces mots, vous prenez de la main gauche une grosse balle sur la tablette, et, posant cette main sur le bord de la table, comme par inattention, vous laissez un peu apercevoir la balle que vous tenez en la soutenant avec le pouce. Alors, en levant le troisième gobelet, vous le rapprochez de la main gauche, en faisant légèrement le geste d'y mettre quelque chose, dans le même moment que vous laissez tomber sur la tablette la balle que vous teniez. Le gobelet étant posé, tous les spectateurs croient que vous y avez fourré la balle qu'ils ont aperçue un instant, et ne manquent pas, du moins en partie, de murmurer et de se récrier sur votre maladresse.

Vous prenez un air déconcerté, en demandant le sujet du mécontentement qu'on vous témoigne. On vous répondra indubitablement qu'on vous a vu mettre une balle sous le gobelet. Vous répliquez en disant que l'on se trompe, et que, s'il y avait quelque chose, vous seriez le premier à le savoir.

Vous lèverez perpendiculairement les deux premiers gobelets. Les balles, se maintenant dans l'intérieur, ne paraissent pas. On criera : « Sous l'autre ! sous l'autre ! » se réjouissant d'avance de votre embarras présumé. Alors, en renversant les gobelets, vous dites avec un grand sang-froid : « Non, Messieurs, pas plus sous celui-ci que sous les autres. »

Les spectateurs, voyant qu'il n'y a rien où ils comptaient bien voir une balle, conviennent de leur désappointement, tout en se trouvant mystifiés.

SECTION XI.

Suite de la passe précédente.

Après avoir prouvé aux spectateurs qu'il n'y a rien sous les gobelets, vous dites : « Mais, Messieurs, vous me croyez donc bien maladroit? Pensez-vous que si je voulais faire trouver des balles sous les gobelets, j'irais les mettre lourdement comme ceci ? »

En parlant, vous prenez sur la tablette une balle élastique et une autre balle dans la même main, qui est la gauche, et, faisant semblant d'en tirer une de votre poche, vous les mettez toutes deux dans le gobelet, en prononçant les deux derniers mots de ce que vous venez de dire. Notez que les spectateurs croient que vous n'en avez mis qu'une, parce que la balle élastique, étant pressée, se réduit à très-peu de volume. La balle solide étant la première dans la main, entre aussi la première dans le gobelet, et y reste ; l'autre retombe sur la table en reprenant sa sphéricité. Cette balle est prise pour celle qui est restée dans le gobelet, et, continuant de parler, vous dites : — « Non, Messieurs, si je voulais escamoter de grosses balles, vous ne me les verriez pas mettre ; au reste, je peux vous en donner la preuve. Prêtez bien toute votre attention, je vais en faire passer sous les gobelets : je vous préviens, vous voyez que j'y mets de la franchise. Il est d'a-

bord nécessaire de vous faire voir qu'il n'y a rien sous les gobelets. »

Vous les levez, et, en les reposant, vous frappez un petit coup sec pour faire tomber les balles qui sont dedans.

Vous continuez de parler en opérant; vous direz : « Je prends trois grosses balles dans ma poche, et je les pose sur la table comme vous voyez. (On ne prend rien, et on ne met rien sur la table). Je vous avertis, Mesdames, que ces balles sont magnétisées, de façon à rester invisibles aux yeux des personnes qui auraient la conscience un peu chargée, c'est-à-dire qui auraient commis quelques petits péchés dans le courant du jour; mais je crois bien que personne, ici, n'est dans ce cas-là. Vous les voyez, Mademoiselle? Oh! pardon de l'indiscrétion. Je vais continuer le tour. Je prends celle-ci (qui est supposée sur la table, on ne prend rien), et je la fais passer au travers de ce gobelet. Je prends cette grosse rouge (on ne prend toujours rien), et je la fais passer également au travers de ce second gobelet; je prends, enfin, cette troisième, et je la fais passer aussi au travers de ce dernier gobelet. Maintenant, Messieurs, je vous demande si vous avez vu passer ces balles dans les gobelets? Non..... Cependant les voici. »

En découvrant les gobelets l'un après l'autre, vous y mettez une nouvelle balle de la manière que j'ai expliquée. Ces balles sont toutes disposées sur la tablette. Après ces dernières, vous en mettez encore d'autres. On peut réitérer jusqu'à ce que la table en soit toute couverte.

On conçoit bien que l'on peut mettre sous les gobelets toute autre chose que des balles. On peut y introduire des pommes, des pêches, des oranges, etc., et même des bouquets que l'on offre aux dames. Il ne serait guère plus difficile d'escamoter de petits animaux; avec un peu de hardiesse, on réussirait.

Je ferai observer, qu'à partir des premières balles, il ne faut pas que celles qui suivent tiennent dans les gobelets; on

les maintient un peu avec l'annulaire, en les posant sur la table. Je le répète, cette passe des grosses balles, très-réjouissante pour les spectateurs, est peut-être la plus facile pour l'exécutant, d'autant plus que, chaque fois qu'il lève les gobelets, les yeux des personnes présentes sont attirés comme malgré elles sur ce que l'on découvre, et ne font point attention qu'au moment où vous faites sortir une chose, vous en mettez une autre sous le gobelet.

Souvent on termine cette multiplication en paraissant faire sortir des objets d'un volume quatre ou cinq fois plus étendu que la capacité des gobelets, ce qui se fait dans le moment que l'on découvre une balle ou un fruit. On applique vivement ces objets contre l'ouverture des gobelets, et les maintenant en-dessous avec les doigts, on secoue comme s'ils avaient de la peine à sortir. Les spectateurs, ayant encore les yeux fixés sur ce que vous venez de découvrir, sont très-surpris de voir paraître subitement ces nouveaux objets, qu'ils croient sortir des gobelets, et ne conçoivent pas comment ils pouvaient y être contenus.

Je ne m'étendrai pas davantage sur le jeu des gobelets, m'étant prescrit une loi de n'écrire, en fait de tours composés, que ce qui n'avait pas encore été imprimé, à moins que ce ne soit pour relever les imperfections de quelques-uns déjà publiés, ou pour les améliorer par des procédés nouveaux.

Il me reste maintenant à donner une idée des feintes qu'on doit employer dans cette partie de la prestidigitation. C'est, comme je crois l'avoir déjà dit, par le moyen de ces feintes et en les plaçant à propos, que l'on peut dérouter les spectateurs dans toutes les conjectures qu'ils pourraient former, et en même temps rendre ce jeu plus brillant et plus merveilleux.

On comprend bien que je n'ai pas l'intention de recommencer la description du jeu des gobelets, pour y placer toutes les feintes dont les passes sont susceptibles : je n'ai

besoin que d'en donner un ou deux exemples pour mettre l'amateur sur la voie ; c'est à lui, alors, à en imaginer selon qu'il le jugera convenable pour faire valoir ses tours et les rendre plus étonnants.

Je vais prendre les premières passes venues, ou, pour vous prouver que je ne choisis pas, je prendrai la première du jeu de gobelets et une du milieu pour établir mes exemples.

Je vais commencer par la première.

SECTION XII.

Passe exécutée avec des feintes.

D'abord, il est convenu que le spectateur doit croire que l'on peut tirer de la baguette magique ou du grand doigt de la main gauche, un nombre infini de muscades.

La première passe se joue avec une seule muscade, mais on feint d'en tirer trois de la baguette, pour en mettre une sous chaque gobelet. On feint ensuite de retirer les muscades par la tête du gobelet et sans lever ceux-ci, et de mettre chaque fois ces muscades à sa poche. (*Voyez* Ozanam et Guyot.) Voilà comme se fait sèchement cette première passe.

Mais le spectateur croit-il ou ne croit-il pas que l'on met et retire ainsi les muscades? Il peut, au moins, en douter. L'essentiel, ici, est de le persuader. Voici comme je fais cette passe.

Après avoir parlé de la propriété intarissable de ma baguette, je me dispose à en tirer une muscade; mais, comme par réflexion, je montre l'intérieur de mes mains pour faire voir que je n'en ai point, en affirmant que les personnes qui pensent que les joueurs de gobelets les cachent dans leurs doigts, sont dans l'erreur. Je me mets une seconde fois en position de tirer une muscade; je m'arrête encore, comme si je faisais une nouvelle réflexion, et je dis : « Beaucoup de

personnes croient aussi que l'on se sert des manches pour cacher tous les objets qu'on ne veut pas laisser paraître : je vais les relever, pour prouver que cette opinion est encore une erreur. »

Je commence par relever la manche droite, et en relevant la gauche, je prends une muscade que j'y avais mise d'avance et que je place entre mes doigts. Cette même muscade me sert pour toute la passe.

Les assistants étant persuadés que je n'avais pas de muscades de cachées, j'en tire une et je feins de la mettre sous le premier gobelet. Je n'ai pas besoin de dire que je l'escamote dans les doigts.

J'en tire une deuxième, et celle-ci, je la mets réellement sous le gobelet du milieu. Je feins de vouloir en tirer une troisième, mais je m'arrête, en supposant que je crois avoir entendu quelqu'un dire que j'ai des muscades dans la main ; et, m'adressant à l'assemblée, je dis, comme pour répondre à la personne qui vient de m'accuser : « Non pas, Messieurs, je vous l'ai déjà affirmé, je n'ai pas de muscades cachées comme on vient de le dire : regardez mes mains, et vous verrez qu'elles sont absolument vides comme la bourse d'un poète. Ne croyez pas non plus que je ne fais que semblant de mettre les muscades sous les gobelets (on lève celui où on vient de mettre la muscade) : vous voyez que je les mets réellement. »

En prononçant ces derniers mots, on pose le gobelet sur la table, à côté de la muscade. On reprend cette muscade, que l'on met dans la main gauche, et en faisant le geste de la remettre sous le gobelet à la manière ordinaire, on la fait rouler au-delà du gobelet, comme par maladresse; on la rattrape de suite et on l'escamote dans les doigts, en feignant de la remettre sous le gobelet avec le pouce et l'index de la main droite.

Ayant fait cette dernière feinte, je tire une troisième fois la muscade de la baguette, et je la mets tout de bon sous le troisième gobelet. Je fais observer qu'il y a une muscade

sous chacun d'eux. Alors j'invite une personne à venir retirer les muscades qui sont sous les gobelets; mais j'ai soin de ne m'adresser qu'à celles qui sont placées du côté du gobelet où est la muscade. Une personne arrive et lève naturellement, d'abord, le premier gobelet qui est à sa main. Je lui laisse découvrir la muscade, et, aussitôt, je lui dis en rabaissant le gobelet : « Pardon, Monsieur, j'ai oublié de vous dire qu'il fallait retirer les muscades sans lever les gobelets. Rien n'est plus commun que de les prendre comme ceci, en levant le gobelet. »

Ici, je joins l'action aux paroles; je lève le gobelet de la main gauche et je prends la muscade de la droite. Je feins de remettre cette muscade sous le gobelet (selon la deuxième manière, *voyez* la Section III de cet article), mais je l'escamote entre les doigts, et revenant au premier gobelet, c'est-à-dire à celui qui est opposé à celui où était la muscade, je dis : « Je vais vous montrer une manière plus distinguée de les retirer. » Alors je tire les muscades de la tête des gobelets, et je feins de les mettre dans ma poche, à l'exception de celle du troisième gobelet, que je mets réellement dans ma main gauche. Je fais le mouvement de la mettre dans ma poche comme les autres, mais je m'arrête comme par réflexion, en disant : « Ah! celle-ci, j'en ai besoin : je vais m'en servir dans le moment, » et je la mets sur la table.

On voit que de mots il faut écrire pour détailler toutes les feintes d'une seule passe! Où cela nous conduirait-il, s'il fallait décrire ainsi toutes celles qui constituent le jeu des gobelets? Je crois bien que personne n'aurait le courage de les lire quand j'aurais celui de les expliquer. Cependant on voudra bien me permettre d'en donner encore une; mais je prie le lecteur de ne pas s'impatienter, et pour le rassurer, je lui dirai que je vais choisir la plus courte.

Je vais prendre pour second et dernier exemple la onzième passe du jeu décrit dans Guyot.

SECTION XIII.

Autre passe avec feinte.

Cette passe consiste à faire passer l'une après l'autre trois muscades sous un même gobelet.

Les trois muscades étant sur la table, et en ayant une quatrième entre les doigts, on lève les gobelets pour faire voir qu'il n'y a rien dessous. On introduira la muscade qui est entre les doigts sous l'un des trois. On en prend une de celles qui sont sur la table, et l'escamotant, en feignant de la mettre dans la main gauche, on dit qu'on l'envoie sous un des gobelets. On lève celui sous lequel on en a mis une pour la faire voir. En recouvrant cette muscade, on introduit celle qui était dans les doigts. On fait de même jusqu'à ce qu'il y ait trois muscades sous le gobelet; on le lève pour faire voir ces trois muscades; mais, en les recouvrant, on met avec, la quatrième cachée dans la main, en laissant adroitement une des muscades à découvert, c'est-à-dire qui ne soit pas sous le gobelet.

Les spectateurs ne manqueront pas de vous avertir qu'il y a une muscade dehors; on feint de ne pas s'en être aperçu, on la reprend, et, en l'escamotant, on dit qu'on la renvoie sous le gobelet avec les deux autres; on lève et on fait remarquer que toutes les trois muscades y sont.

Les spectateurs sont bien persuadés que cette muscade était restée découverte par mégarde, et vous la voyant renvoyer sous le gobelet de cette manière, ils sont convaincus que toutes celles qui ont reçu l'ordre de passer invisiblement sous les gobelets dans les passes précédentes, y sont allées par le même chemin, ce qui, au fond, est vrai; ils ne se trompent que sur la forme.

En voilà suffisamment pour donner une idée des feintes que l'on peut employer dans les passes des gobelets.

J'avais promis d'en rester là sur ces feintes ; mais il m'en revient une dans la mémoire que je vais donner, parce qu'elle n'a aucune analogie avec celles dont je viens de parler.

SECTION XIV.

Feinte dans la passe appelée la poste.

Il y a une passe que l'on appelle la *poste*, probablement par rapport au cliquetis que font les gobelets quand on l'exécute. Cette passe consiste à faire disparaître trois muscades que l'on met sur la tête d'un gobelet, que l'on couvre des deux autres. On feint de retirer ces trois muscades à travers les deux gobelets de dessus, en se servant d'une quatrième muscade que l'on a dans les doigts et qu'on escamote.

Quand les muscades sont censées retirées, et qu'on veut prouver qu'elles sont parties, on renverse les gobelets en les prenant des deux mains ; on leur donne une position à peu près horizontale, un peu plus penchée vers la droite, où se trouve la tête des gobelets, ce qui fait que l'ouverture est plus élevée. On pose le gobelet de dessus sur la table, et, prenant le second au fond duquel sont les muscades, on le met sur le premier. Les muscades n'ont pas le temps de se répandre et se placent naturellement sur la tête de ce premier gobelet ; on sait que les têtes des gobelets sont concaves. On met enfin le troisième sur les deux autres. On recommence trois ou quatre fois, et vivement, cette manœuvre. Les spectateurs, voyant qu'on sépare ainsi les gobelets pour les réunir, et n'apercevant aucune muscade ; pensant, d'ailleurs, que s'il y en avait entre les gobelets, elles s'échapperaient par cette manipulation, sont bien portés à croire qu'elles sont absentes, emportées invisiblement par une puissance magique ; mais, ayant fini par poser séparément les gobelets sur la table, en mettant au milieu celui dans lequel sont les muscades, on annonce qu'on va les faire revenir, en leur ordonnant de se trouver sous le gobelet du milieu.

Voilà l'explication de cette passe, que l'on appelle la *poste*, et voici la feinte que j'ai promise, feinte insidieuse s'il en fut jamais.

Ayez dans le creux de la main deux muscades, et, manœuvrant vos gobelets comme je viens de le dire, laissez échapper ces deux muscades, qui doivent aller tomber du côté de l'assemblée. Il est bien entendu que vous n'aurez pas l'air de vous en apercevoir.

Parmi une nombreuse société, il y a toujours quelques sceptiques qui n'ajoutent pas une foi entière à vos prestiges. Ceux-là ne sont pas fâchés de vous prendre en défaut. En voyant tomber ces muscades, ils se garderont bien d'en rien dire, pour voir comment vous vous tirerez de ce mauvais pas, car ils sont persuadés que ces deux muscades viennent, à votre insu, de s'échapper des gobelets; ils jouissent d'avance de votre désappointement. Mais, quand ils vous entendront annoncer, d'un ton affirmatif, que vous allez faire revenir les trois muscades sous le gobelet du milieu, il y en aura au moins un qui vous proposera un pari, en vous disant, pour vous leurrer, qu'il ne peut pas croire à une chose qui lui paraît impossible. Vous acceptez, pour le punir de sa malice, que vous avez devinée; vous levez le gobelet, et apercevant les trois muscades, votre adversaire est bien étonné de voir le désappointement retomber sur lui.

Si, ce qui peut arriver, quelques officieux vous prévenaient de la chute des muscades, alors, vous termineriez autrement: dans ce cas, vous prenez les deux muscades qui vous sont rendues, et vous les escamotez en disant que vous les renvoyez invisiblement sous le gobelet. Les spectateurs ne sont pas moins surpris que dans la première circonstance; car, croyant de bonne foi que ces muscades échappées sont celles qui devraient être sous le gobelet, ils trouvent extraordinaire que vous ayez pu les envoyer à leur poste d'une façon aussi peu usitée.

ARTICLE III.

DU JEU DES GOBELETS AVEC DES BOULES DE CUIVRE EN PLACE DE MUSCADES.

SECTION Ire.

Des boules qui servent dans ce jeu et de la manière de les escamoter.

Cette méthode de jouer des gobelets avec des boules de cuivre est toute particulière et diffère de la méthode usitée. Avant Conus père, qui en est l'inventeur et qui, seul, l'a mise en pratique, elle aurait été, pour les prestidigitateurs, ce que la quadrature du cercle est pour les géomètres, le grand Œuvre pour les chimistes, et le mouvement perpétuel pour les mécaniciens. M. Conus père a trouvé la solution de ce problème, et a bien voulu me la communiquer. La mort étant venue le surprendre, je crois pouvoir publier ce secret sans blesser la délicatesse.

Les boules dont on se se[illegible] dans ce jeu sont au nombre de quatre, comme dans le jeu ordinaire des gobelets. Elles doivent avoir environ deux centimètres et demi de diamètre. Elles s'escamotent dans le creux de la main comme les pièces de monnaie, ou comme on le voit dans la description de la deuxième manière d'escamoter la muscade. Quand on a l'habitude d'escamoter de cette manière, la pesanteur de l'objet n'est pas un obstacle; une boule de cuivre est presque aussi aisée à escamoter dans le creux de la main qu'une boule de liége.

Cependant, si on trouvait ces boules un peu trop lourdes, on pourrait facilement les faire creuser par un fondeur en

cuivre. Mais la grande difficulté consiste à introduire ces boules de métal sous les gobelets, sans qu'on les entende heurter contre les parois intérieures. Il faut qu'elles tombent d'aplomb sur la table en même temps que le gobelet, et de façon qu'en tombant elles restent à peu près immobiles.

Cela dépend en partie, d'abord, d'un léger mouvement de main que l'on ne peut guère exprimer par des mots; cependant, je crois pouvoir en donner une idée en me servant d'une comparaison qui a quelque rapport à ce que je veux dire.

Lorsque l'on jette de loin un objet sur un point quelconque, et que l'on veut qu'il reste sur ce point, ou, du moins, qu'il s'en écarte peu, on sent qu'il faut jeter cet objet en le retenant un peu. C'est un tact d'instinct que l'habitude donne et que tout le monde a eu l'occasion d'éprouver. Si ce mouvement de retenue est fait à propos, l'objet reste, ou peu s'en faut, à l'endroit que l'on a visé et sur lequel on l'a lancé; autrement, il roule et s'éloigne de cet endroit.

C'est donc une impulsion manuelle à peu près de cette nature qu'il convient de donner à la boule en l'introduisant sous le gobelet, afin d'obtenir cette immobilité nécessaire pour que cette boule ne choque pas le gobelet.

Mais, malgré tout, et quoiqu'ayant acquis autant que possible ce tact instinctif, on ne parviendrait qu'avec les plus grandes difficultés, et peut-être jamais, à réussir parfaitement et à coup sûr, si je n'indiquais deux précautions qui sont peu de chose en apparence, et qui, cependant, font tout le mystère du jeu.

Quand vous sentirez que vous êtes parvenu à donner à la boule le moins de mouvement possible en l'introduisant, qu'on ne l'entendra frapper le gobelet que rarement et faiblement, vous aurez fait tout ce que l'on peut faire; le reste ne sera plus rien pour exécuter parfaitement les passes dont il est question. Ce sera de mettre sous le tapis de votre table un matelas très-mince fait avec deux morceaux d'une toile quelconque, entre lesquels vous étendrez une couche de son.

Cette substance rompt toute élasticité, et, par ce moyen, rien sous la boule ne pourra la faire sauter. Comme on n'introduit la boule par escamotage que sous un gobelet, le coussin n'a que peu d'étendue.

Enfin, pour seconde précaution et pour tout prévoir, en posant le gobelet, serrez-le fortement en introduisant la boule ; cette pression amortira le bruit que ferait la boule si, par accident, elle venait à toucher au gobelet. Mais, avant d'avoir recours à ces moyens, exercez-vous sur une table garnie d'un simple tapis, sans coussin dessous, vous serez plus à portée d'apprécier vos progrès.

SECTION II.

Faire passer invisiblement trois boules sous un seul gobelet, l'une après l'autre.

Après avoir démontré qu'il n'y a rien de commun entre cette manière de jouer des gobelets et la méthode ordinaire, vous posez trois boules sur la table, et vous en aurez une quatrième mise d'avance sur la gibecière ou tablette : cette dernière doit être ignorée des spectateurs.

Vous dites que ces boules pèsent de 100 à 120 grammes et que vous n'en avez que trois.

Vous faites observer qu'il serait impossible de cacher ces boules entre les doigts, et qu'il serait également impossible de les tenir dans le creux de la main, car leur propre poids les ferait retomber.

Et continuant, vous dites, en prenant une boule de la main gauche sur la table : « Je ne vous dirai pas, comme Messieurs les escamoteurs, que je vais faire passer ces boules à travers la table sous le gobelet. »

En prononçant ces derniers mots, vous faites le geste de mettre la main gauche sous la table, et vous prenez en même temps, de la droite, la boule qui était sur la gibecière. Et

toujours en parlant, vous dites, en levant le gobelet de la main droite : « Vous voyez, Messieurs, qu'elle n'irait pas. (En replaçant le gobelet, vous introduisez dessous la boule que vous avez prise secrètement sur la tablette, et vous remontrez en même temps celle que vous tenez de la main gauche.) Pour la faire passer, voici, Messieurs, comme je m'y prends :

« Je la pose dans ma main, que je ferme, et c'est au moment même où je ferme, que cette boule va se rendre invisiblement sous le gobelet. (En prononçant ces mots : *cette boule*, vous la laissez tomber sur la table, pour la reprendre et l'escamoter.) Regardez bien..... La voilà passée. » (Vous levez le gobelet pour faire voir la boule, et en la recouvrant, vous introduisez celle qui vous est restée dans le creux de la main.) Vous prenez une seconde boule, vous l'envoyez de même sous le gobelet, en posant votre main droite sur le bord de la table, pour laisser tomber la boule que vous venez encore d'escamoter. Vous levez le gobelet, pour faire voir qu'il y a deux boules ; mais, cette fois, vous ne les recouvrez pas de suite, vous laissez le gobelet à côté. Vous prenez la troisième boule, vous la mettez réellement dans la main gauche, en feignant, d'un air maladroit, de la retenir dans la main droite. De plus, en prenant le gobelet pour recouvrir les deux boules, vous faites, en le posant, du bruit en choquant les boules, comme si vous y en introduisiez une que vous auriez dans la main ; ce qu'on croit facilement, puisque la feinte que vous avez faite donne à penser aux spectateurs que vous n'avez pas mis la boule dans la main gauche, et que vous l'avez retenue dans la droite.

Il faut être adroit pour bien simuler cette maladresse. Si, enfin, cette feinte est faite comme il convient, les spectateurs, trompés par les apparences, ne dissimuleront pas qu'ils croient que vous n'avez fait que semblant de mettre la boule dans la main gauche, et que vous l'avez retenue dans l'autre main pour la fourrer avec les deux autres en les couvrant.

Sur cette interpellation, vous dites : « Vous vous trompez, Messieurs, la boule est dans ma main, car je la sens encore.

(On ouvre la main.) Vous la voyez. » Et, levant le gobelet, vous faites observer qu'il n'y a que deux boules.

Vous ne les couvrirez pas de suite, vous laisserez le gobelet à côté, comme vous avez fait dans la passe précédente.

Continuant de parler, vous dites : « Ah ! vous pensiez, sans doute, qu'usant des mêmes moyens que Messieurs les escamoteurs dont je viens de parler, j'avais introduit par supercherie une troisième boule sous le gobelet, et qu'ensuite, prenant celle-ci, j'avais la prétention de vous faire accroire que je la faisais passer sous le gobelet à travers la table ? » En disant ces derniers mots, vous faites le geste correspondant aux paroles, vous mettez la main droite sous la table, et vous prenez, avec celle que vous tenez déjà, la boule qui était sur la gibecière ; vous placez l'une des deux dans le creux de la main, et l'autre, vous la tenez comme d'abord, au bout des doigts ; celle-ci, vous la jetez sur la table, et, sans vous interrompre, vous dites : « Vous étiez dans l'erreur ; car, en supposant que j'en aie mis une sous le gobelet (ici, on prend le gobelet, et, en le reposant, on couvre les deux boules en introduisant avec, celle que l'on avait dans le creux de la main), d'où me viendrait celle-ci (on montre celle qui est sur la table), puisque je n'en ai que trois ? Vous allez voir, Messieurs, que ce ne sont pas là les moyens dont je me sers. Je mets cette boule dans ma main (on l'escamote), et c'est en lui disant tout simplement : Partez (dans ce moment, on laisse tomber sur la tablette la boule qui était dans la main droite), qu'elle se rend, comme vous voyez, invisiblement sous le gobelet. »

On le découvre, on prend les trois boules et on les étale sur la table, pour les couvrir chacune d'un gobelet que l'on aura soin de placer près du bord de la table, vers soi.

SECTION III.

Les trois boules étant recouvertes, les reprendre sans lever les gobelets, pour les mettre dans sa poche.

Les gobelets étant disposés comme je viens de le recommander, on en prend un de chaque main et on les pousse vers le milieu de la table, comme s'ils avaient été mis si près du bord par inadvertance; mais, en les coulant de chaque main pour les éloigner, on les penche un peu du côté des spectateurs, ce qui produit devant vous une ouverture assez large pour laisser passer les boules, dont on s'empare avec le creux des mains un peu mouillées. Il est à remarquer que l'inclinaison que l'on donne aux gobelets pour pouvoir enlever les boules, ayant lieu du côté des spectateurs, est tout-à-fait imperceptible pour eux. Les deux gobelets étant placés au milieu de la table, on rapproche les mains du bord, pour laisser tomber les boules sur la gibecière.

Tous ces mouvements sont faciles; pour peu d'adresse que l'on y mette, les spectateurs ne peuvent pas s'en apercevoir.

Alors vous dites : « Messieurs, je vais vous faire voir qu'il ne m'est pas plus difficile de retirer ces boules de dessous les gobelets, que de les y faire aller. » En disant ces mots, vous découvrez la boule restée sous le gobelet qui était toujours près du bord de la table; vous la découvrez au moment où vous prononcez *ces boules*, comme pour indiquer les objets dont vous parlez, mais bien pour faire penser aux spectateurs, sans affectation, que les boules sont toujours sous les gobelets. Vous recouvrez de suite cette boule, et vous repoussez le gobelet pour le mettre au niveau des autres, en enlevant la boule, comme vous avez fait pour les premières. Vous gardez cette boule dans le creux de la main. Dans cet état de choses, les assistants sont persuadés qu'il y a une boule sous chaque gobelet. Alors on se sert de celle que l'on a dans la main

droite pour feindre de prendre par la tête des gobelets les boules qui sont censées dessous. Vous tirez la première en disant : « Je prends celle-ci et je la mets dans ma poche (on feint de la mettre dans la main gauche, et de là dans sa poche de côté). Je prends la seconde, et je la mets pareillement dans ma poche. Je prends enfin cette troisième, et je la mets aussi dans ma poche. »

Vous mettez réellement cette dernière dans votre poche. Vous levez les gobelets pour faire voir qu'il n'y a plus rien dessous.

On peut varier cette façon d'escamoter les boules. Quand vous aurez tiré la première par le haut du gobelet, vous direz : « Messieurs, il n'est pas absolument nécessaire que je touche les gobelets pour enlever les boules ; il suffirait que j'établisse une communication de ma main à ces gobelets. »

Alors vous prendrez la baguette, vous en poserez un bout sur le gobelet, et vous prendrez la boule par l'autre bout.

On peut encore prendre la dernière par-dessous la table, en disant : « Je ne pourrais pas faire passer une boule sous le gobelet par-dessous la table, mais je puis la faire tomber du gobelet dans ma main. » Ayant la main sous la table, vous donnez un petit coup avec la boule, ensuite vous la montrez et la mettez à votre poche, comme je viens de le dire.

Si je conseille ces différents changements, c'est pour donner les moyens de varier autant que possible, parce que, dit Houdart de Lamothe :

L'ennui naquit, un jour, de l'uniformité.

SECTION IV.

Autre manière de finir cette passe en faisant trouver les boules dans la poche d'une personne.

On peut encore, si on le veut, terminer cette passe d'une autre manière.

Quand vous tirez les boules des gobelets, au lieu de les mettre dans la poche, vous dites, en prenant la première, que vous feignez de mettre dans la main gauche, comme il faut toujours le faire : « J'envoie celle-ci où elle voudra aller. » (Je n'ai pas besoin de recommander d'ouvrir la main quand on envoie la balle.) Vous prenez la seconde, que vous escamotez en disant : « J'envoie cette deuxième avec l'autre. Je prends cette dernière, et lui ordonne d'aller rejoindre ses deux compagnes. » — Ici, vous la laissez tomber sur la gibecière. Vous levez les gobelets pour faire voir que les boules sont bien parties. Vous demandez alors aux spectateurs s'ils ont fait attention au chemin qu'elles ont pris : la réponse sera négative naturellement; vous répliquez que vous les avez suivies des yeux, et que vous les avez vues entrer dans la poche d'un spectateur que vous indiquez. Le Monsieur se lève pour exhiber les boules qu'on lui réclame.

Sans doute que les assistants ne portent pas la bonne foi jusqu'à croire que ces boules sont venues sans façon, de leur autorité privée, faire élection de domicile dans la poche du Monsieur; mais cette petite scène occasionne un moment d'hilarité, qu'il est bon de provoquer de temps en temps dans le courant d'une séance, pour l'animer davantage.

On soupçonnera donc que, pour finir cette dernière passe, vous vous êtes servi d'un compère, qui, étant accusé de la tricherie, s'en tirera comme il pourra : c'est un complice que vous abandonnez.

Mais il y a un moyen de finir la passe avec la même supercherie, et qui jetera les spectateurs dans une indécision telle, qu'ils ne sauront qu'en croire; et, si le compère a un peu d'aplomb, qu'il soutienne son rôle d'innocent avec adresse, les assistants seront persuadés, du moins en partie, qu'il n'y a pas eu de fraude dans l'effet du tour qu'on vient d'exécuter; ce qui va être expliqué dans la section suivante.

SECTION V.

Autre manière plus surprenante de terminer la passe qui précède.

Nous reprendrons la passe au moment où on vient d'enlever les boules avec le creux de la main, en repoussant les gobelets.

Vous invitez une personne à venir à côté de vous, pour voir le tour de plus près. Un des spectateurs, qui n'est pas éloigné, se lève et se rend à votre invitation. C'est le compère qui arrive sans affectation, en donnant à son visage le plus de bonhomie qu'il pourra ; il a une poche garnie de trois boules. Vous le placez à votre gauche. Vous tirez les balles des gobelets comme je l'ai expliqué ci-dessus ; mais, au lieu de feindre de les mettre dans votre poche, vous faites le geste de les jeter en l'air, sans dire un mot. Quand vous aurez pris et escamoté de cette façon la première boule, vous passerez votre bras gauche derrière votre voisin, après avoir fait un mouvement pour faire soupçonner, par exemple, que vous avez touché à votre poche.

Vous mettez la main derrière cette personne, sous prétexte de la placer de telle ou telle manière, afin qu'elle voie mieux l'escamotage des balles.

Après avoir escamoté la dernière, vous la laissez tomber sur la tablette ; il n'y a pas à craindre que celui qui est à côté de vous puisse s'en apercevoir. Vous lui demandez alors où il pense que les boules que vous avez lancées sont allées ; il répondra qu'il n'en sait rien. Vous répliquez que cela vous étonne, puisqu'étant tombées dans sa poche, il aurait dû en être averti par le poids de leur chute. Le compère a l'air de n'en rien croire, et pour le convaincre, vous lui demandez la permission de le fouiller. Il y consent. Vous faites remarquer que vous n'avez rien dans les mains ; vous invitez les assis-

tants à palper vos manches, et même vous les relevez ; ensuite, vous mettez la main dans sa poche et en retirez les boules. Vous levez les gobelets avant ou après la restitution des boules.

Le compère doit bien jouer la surprise. Le mouvement suspect que vous avez fait, ce geste de mettre le bras derrière le compère sous un prétexte futile, tout cela doit faire soupçonner que vous avez adroitement mis vous-même les boules dans la poche de l'homme que vous avez fait venir auprès de vous, sans doute dans cette intention. On admire votre adresse, surtout si l'étonnement feint du compère paraît naturel.

SECTION VI.

Autre manière plus prompte d'exécuter cette dernière passe.

Voici encore une manière de terminer cette dernière passe :

Lorsque le compère arrive près de vous, au moment où les boules sont retirées, quand on croit toujours qu'elles sont sous les gobelets, vous passez le bras derrière lui, pour faire naître des soupçons, comme je l'ai expliqué tout-à-l'heure ; vous l'invitez à approcher un peu plus. Vous lui demandez où il croit que sont les boules. Il vous répondra sans doute qu'il pense que chaque gobelet en couvre une. Vous dites, en renversant les gobelets : « Vous avez raison, Monsieur, les voici. » Alors, vous feignez d'être surpris autant que les spectateurs, qui le sont de bonne foi, ne voyant plus les boules ; et, vous adressant à votre homme, vous lui dites : « Ma foi ! Monsieur, je vois que vous êtes encore un meilleur escamoteur que moi ; car vous m'avez enlevé bien subtilement ces boules, et, si je ne les entendais pas sonner dans votre poche, je ne m'en serais pas douté. »

Avec sa permission, vous prenez les trois boules dans sa

poche, et vous les jetez sur la table, ce qui laisse les spectateurs dans une certaine perplexité, ne sachant si l'escamotage vient de vous ou si votre homme est un compère.

Les amateurs qui sont dans le cas de donner plusieurs séances devant les mêmes personnes, se serviront, s'ils le jugent à propos, alternativement de toutes les manières de finir ce jeu des gobelets, pour éviter de paraître se répéter.

Je crois n'avoir rien négligé dans ce qui précède, et être entré dans assez de détails pour mettre l'amateur au fait de toutes les parties de la prestidigitation proprement dite. Mais il ne faut pas penser qu'il suffira de parcourir cette partie de l'ouvrage comme on lit une gazette, pour pouvoir exécuter tout ce qui y est expliqué.

On doit comprendre que tous les écrits didactiques doivent être lus et relus avec une attention patiente, et ne deviennent clairs et concevables qu'à cette condition.

Je préviens encore que, si adroit et si intelligent que l'on soit, il ne faut pas espérer de faire, de prime-abord, les tours avec la légèreté et le mystérieux qu'y mettent ceux qui exercent continuellement les mêmes depuis des années.

Tous les professeurs, en général, ont chacun leur répertoire, composé d'une douzaine de tours environ, et qu'ils font toute leur vie. Je ne parle ici que des tours qui tiennent à l'adresse des mains.

De loin en loin ces artistes en suppriment un ou deux dans leurs séances, pour les remplacer par d'autres pris dans la classe de ceux qui ne sont que mécaniques; car, s'ils en prennent qui soient du ressort de la prestidigitation, et avec lesquels ils ne sont pas familiers, alors ils sont aussi gauches que l'amateur de peu d'expérience.

Je ne terminerai pas ces deux premières parties sans rap-

peler aux personnes qui veulent faire des tours dans la perfection, de les étudier et de les pratiquer suffisamment; de tendre toujours à en bien voiler les moyens et à donner le change à l'attention des spectateurs par des feintes finement employées; enfin, de s'attacher à rendre ces tours merveilleux, en profitant avec intelligence de toutes les circonstances qui s'offrent souvent à ceux qui savent les saisir.

Digitized by Google

LA

SORCELLERIE

ANCIENNE ET MODERNE

EXPLIQUÉE.

TROISIÈME PARTIE.

TOURS DIVERS.

J'ai donné dans l'avant-propos la raison de l'inutilité des planches dans la description que j'ai faite des pièces mécaniques qui servent dans la magie blanche. J'en ai dit assez pour satisfaire la curiosité des personnes qui désirent connaître la construction de ces machines, qui, d'ailleurs, ne peuvent être bien comprises qu'à la seule inspection. Pour les amateurs qui veulent posséder ces instruments, afin d'en faire usage, je donne le nom adopté de ces pièces, afin que les personnes qui voudraient se les procurer ne soient pas embarrassées quand elles en feront la demande.

Mon affaire, à moi, et ~~ce à quoi je~~ me suis engagé, c'est de faire connaître l'usage de ces machines et d'enseigner la manière de s'en servir. C'est à moi d'expliquer comment on exécute les tours auxquels ces instruments sont propres ; ce qui n'est pas du ressort des ouvriers qui les confectionnent, de

même qu'un constructeur d'objets de physique expérimentale fera très-bien une machine pneumatique, quoiqu'il ne puisse s'en servir pour démontrer les propriétés de l'air.

Vous voyez faire par un prestidigitateur un tour qui vous plaît; vous faites venir la pièce mécanique qui sert dans ce tour, et vous trouvez, dans cet ouvrage, la manière d'opérer cette récréation qui vous a fait plaisir.

Pour suivre une marche réglée dans la description des tours dont je vais m'occuper, je passerai des plus simples aux plus composés, des plus médiocres aux plus brillants; j'indiquerai ceux qui auront la prestidigitation pour auxiliaire.

J'appelle *tours divers*, tous ceux qui vont suivre, parce qu'ils sont indépendants l'un de l'autre, et qu'ils n'ont point de rapports directs entre eux, comme en ont les cartes, les gobelets, etc.

Je continuerai, comme dans les cartes, d'appeler *tours de table*, les petits tours divers qui n'ont point assez d'importance pour être exécutés dans une séance sérieuse. Je commencerai par ceux-là, comme je l'ai fait pour les cartes. Ces petits tours ne tiennent pas à la prestidigitation.

Cette troisième partie sera divisée en trois chapitres : le premier traitera des petits tours propres à être exécutés à table, pour s'amuser; le deuxième sera consacré aux tours susceptibles d'être exécutés dans un salon, en séance donnée devant une assemblée nombreuse; dans le troisième chapitre, il ne sera question que des tours de théâtre.

CHAPITRE PREMIER.

CHOIX DE PETITS TOURS DE TABLE OU TOURS DE SOCIÉTÉ.

SECTION Ire.

Tour mathématique avec deux dés.

Prenez deux dés et jetez-les sur la table; comptez les points qu'ont amenés ces deux dés. Prenez-en un des deux, n'importe lequel, regardez le point de dessous et ajoutez-le au premier nombre. Rejetez sur la table ce même dé que vous tenez. Voyez le point qu'il donne, et ajoutez encore ce nombre à celui que vous avez déjà.

Maintenant, si vous regardez les points que présentent ensemble les deux dés restés sur la table, et que vous ajoutiez mentalement 7 à ce nombre, cette addition vous donnera le nombre pareil à celui que vos trois petites opérations vous avaient fourni.

Manière de faire le tour. — Après avoir montré aux personnes présentes comment il faut faire cette opération, une d'elles la fait secrètement, vous étant éloigné. Quand cette personne a fini et retenu le nombre que le hasard lui a fourni, vous revenez et vous jetez un coup-d'œil sur les deux dés, que l'on n'a pas pu déranger.

Vous voyez le nombre que les points vous présentent; vous y ajoutez 7 mentalement, et vous annoncez ce total comme étant celui que la personne a réuni par ses trois opérations.

Bien que ce nombre varie sans cesse, vous n'avez jamais que 7 à ajouter à celui que donnent les deux dés restés sur la table à la fin.

SECTION II.

Etant à table, escamoter un couteau ou tout autre objet en feignant de l'avaler.

Assis à table, vous étendez sur vos genoux une serviette ou un mouchoir de poche, faisant en sorte que personne ne remarque cette disposition.

Vous proposez le tour par un colloque dans lequel vous empruntez le style des physiciens des rues, par exemple, dans ce goût, où le bon sens n'est pas le mérite dominant :

« Il n'y a pas que les autruches qui digèrent le fer ; je puis me vanter de jouir de la même faculté. Du reste, c'est une chose toute simple pour certaine nature d'estomacs. Quand je suis en appétit, je pourrais avaler la boutique d'un maréchal sans m'en sentir le moins du monde incommodé.

» Il y a beaucoup de personnes qui ne peuvent manger que par la bouche, et je crois même que c'est le plus grand nombre ; moi, j'ai cela de particulier, que je puis faire passer les aliments par toute autre voie, et, si je ne le fais pas ordinairement, c'est pour éviter le ridicule, parce que celui qui affecte de dédaigner les modes et de fronder les usages établis, passe pour un original, et on se moque de lui. Du reste, j'aime autant manger par la bouche, quoique ce soit bien vulgaire ; mais je n'y trouve ni inconvénient, ni difficulté.

» Comme vous n'êtes pas obligés de me croire sur parole, je vais vous donner un petit échantillon des facultés dont je viens de vous entretenir : les preuves sont tout, les propos ne sont rien. Voici un couteau (vous le tenez entièrement dans les deux mains fermées, les poings l'un sur l'autre) ; pour que ce couteau aille dans mon estomac, voulez-vous qu'il me passe par le nez, les yeux, les oreilles, la bouche, le front ? »

Vous levez les bras pour toucher avec les poings l'endroit

que vous nommez. Vous les rabaissez de suite sur le bord de la table; mais, toutes les fois que vous relevez les bras, il faut entr'ouvrir un peu le poignet de dessous, pour laisser apercevoir le couteau que vous avez dans les mains.

En prononçant cette dernière phrase : *Où voulez-vous qu'il passe?* vos mains étant sur le bord de la table, vous laissez couler le couteau sur vos genoux, sans faire le moindre mouvement des poignets.

L'endroit par où on veut qu'il passe étant indiqué, vous y portez les deux mains fermées, que vous ouvrez brusquement. Les spectateurs, qui croient toujours que vous teniez le couteau, sont frappés de cette disparition subite.

Cet escamotage étant terminé, vous dites : « Je crois qu'il s'est trompé de chemin, je ne le sens pas arrivé dans mon estomac. N'est-il pas allé, Monsieur, se promener dans votre poche? Non? Il est donc dans la mienne?

Pendant que vous faites semblant de chercher dans votre poche de la main droite, la main gauche s'empare du couteau, et vous terminez le tour, en disant : « Il n'est pas dans cette poche-ci, il est donc dans l'autre.» Vous feignez de l'en tirer, et vous le jetez sur la table.

Nota. — Ces mouvements des bras, que vous levez et que vous baissez en posant les poings sur la table, sont indispensables. Les spectateurs, voyant le bout du couteau dans vos mains chaque fois que vous levez les bras, sont tout-à-fait détournés des soupçons qu'ils pourraient concevoir, que vous le laissez tomber sur vos genoux.

SECTION III.

Faire sortir une liqueur de la pointe d'un couteau.

Ce petit tour est de bien peu d'importance, cependant il cause de la surprise quand il est fait avec une certaine intel-

ligence. Mais la principale raison qui m'engage à le placer ici, c'est que je le crois très-peu connu.

Vous trempez un morceau d'éponge dans une liqueur quelconque, vous le mettez secrètement derrière votre oreille, vous relevez vos manches, et vous montrez vos mains pour faire voir aux spectateurs que vous n'y avez rien de caché. Vous prenez un couteau de table, que vous faites visiter. L'ayant repris et le tenant à pleine main, pour avoir occasion de vous saisir de l'éponge sans qu'on s'en aperçoive, vous dites que, toutes les fois que vous faites ce tour, qui est puisé dans la magie noire, vous avez une peur terrible qu'il ne prenne fantaisie au diable de venir vous serrer la gorge ou de vous emporter, et que, pour vous tranquilliser, vous priez quelqu'un de venir vous faire une croix sur le coude.

Les spectateurs qui, bien certainement, ne voudraient pas être privés de votre présence, vous rendent volontiers ce petit service. La personne qui s'en charge s'étant approchée, vous pliez l'avant-bras sur le bras, que vous levez un peu, et, en présentant ainsi votre coude, la main se trouve naturellement contre votre oreille, et très à portée pour prendre l'éponge.

La croix faite et l'éponge enlevée, vous déployez le bras, vous serrez un peu le poignet pour presser l'éponge contre le couteau. On voit aussi couler de la pointe de la lame la liqueur dont l'éponge était imprégnée.

Vous reprenez le couteau de la main gauche pour le poser sur la table, et vous vous débarrassez de l'éponge le plus adroitement qu'il vous sera possible, comme, par exemple, en la mettant dans votre poche, sous prétexte de prendre votre mouchoir pour vous essuyer les mains, que vous auriez un peu mouillées dans l'opération.

SECTION IV.

Passe avec des grelots.

Vous passez à l'avance un grelot dans la manche du bras gauche, et vous en posez deux sur la table. Vous en prenez un des deux que vous escamotez, c'est-à-dire que vous retenez dans la main droite en feignant de le mettre dans la main gauche ; vous laissez cette main gauche fermée, comme si vous teniez le grelot ; vous secouez le bras en l'étendant. Les spectateurs, qui entendent sonner le grelot, s'imaginent que le son part de la main, et ne doutent pas qu'il n'y soit effectivement.

Vous prenez de la main droite l'autre grelot resté sur la table, vous étendez le bras, et, comme dans le tour de la pièce volante, vous faites un mouvement du poignet, comme si vous lanciez dans la main droite le grelot censé dans la main gauche.

On voit que ce petit tour tient à la prestidigitation. Pour le bien faire, il serait nécessaire de savoir un peu escamoter la muscade dans le creux de la main, car le grelot s'escamote de même. Cependant, si vous n'aviez pas encore acquis cette adresse et que vous voulussiez faire ce tour, vous placeriez le grelot entre le pouce et l'index de la main droite, en faisant le geste de le mettre dans la main gauche.

SECTION V.

Entourer et lier exactement un corps avec des cordes, qui tombent d'elles-mêmes comme par enchantement.

Demandez parmi les assistants une personne de bonne volonté. Quand elle se sera présentée, priez-la de se tenir de-

bout, et, avec sa permission, vous lui plantez tout doucement, un peu au-dessus du nombril, un couteau dont vous enfoncerez la lame à six ou sept centimètres de profondeur, pour que le couteau puisse se tenir dans une position horizontale. Cette disposition est de rigueur pour mener l'expérience à bonne fin.

Si, par insouciance ou par scrupule, personne ne voulait se prêter à cette intéressante formalité, alors, vous prendriez une canne ou un bâton de chaise, ce serait absolument la même chose, et peut-être plus commode.

Le couteau étant donc fixé dans le bâton de la même manière que vous l'auriez placé dans l'abdomen du personnage qui l'aurait bien voulu, vous prenez un cordon ou une jarretière, que vous tenez des deux mains. Vous posez le milieu du cordon au-dessus du couteau, et vous faites un tour autour du bâton, en ramenant les deux branches du cordon par-devant. Vous croisez ces deux branches au-dessus du couteau et vous les rabaissez pour les croiser, cette fois, au-dessous du couteau. Vous reportez encore les deux bouts par derrière, pour faire un deuxième tour. Les deux bouts étant ramenés par-devant, vous les tenez d'une main, et de l'autre main, vous retirez le couteau. Aussitôt le cordon se dégage et se sépare du bâton.

Cette petite expérience est étonnante, car le bâton a été réellement entouré plusieurs fois.

Mais il importe de prévenir que, toutes les fois que vous croisez le cordon, il faut toujours continuer de mettre en dessus la branche du cordon que vous avez commencé de mettre sur l'autre. Vous vous tromperiez seulement une fois, que le cordon ne se détacherait pas. Cette observation fait tout le secret du tour.

SECTION VI.

L'écriture au tabac.

Je suppose que l'on ne sache pas encore faire prendre forcément la carte.

Vous aurez arrangé d'avance un jeu par dix-huitièmes. Vous faites prendre une carte, en faisant remarquer que vous laissez toute liberté de choisir celle qu'on voudra. Vous coupez à l'endroit où la carte a été prise, et, en jetant un coup-d'œil sous le jeu, vous connaissez, par celle qui s'y trouve, la carte que l'on vient de prendre.

Vous allez chercher une feuille de papier blanc, que vous avez préparée dans un endroit un peu écarté, et, avant que d'apporter cette feuille, vous écrivez vite, avec un bout de suif propre et bien net, dont vous aurez eu soin de vous munir, le nom de la carte prise. Vous présentez à une personne cette feuille de papier, qui paraît d'un blanc intact. Vous priez cette personne d'écrire le nom de la carte que l'on vient de prendre. Elle vous répondra naturellement qu'elle ne le peut pas, n'ayant ni plume ni crayon ; alors vous dites : « Mais, Monsieur, on peut se passer de tout cela quand on peut disposer d'une prise de tabac. » Vous en prenez une, que vous jetez sur le papier, et le nom de la carte paraît tout-à-coup en caractères très-visibles.

SECTION VII.

Se rendre invisible à une nombreuse assemblée, en se présentant devant elle à visage découvert, sans être masqué d'aucun corps, et ayant un flambeau à la main.

Il n'est pas nécessaire, pour se rendre invisible, d'avoir l'anneau de Gygès, à l'aide duquel ce perfide favori enleva

d'un seul coup, au pauvre roi Candaule, la vie, le trône et sa femme.

En vous proposant mon secret, ne pensez pas que je veuille vous parler du procédé qu'emploient certains débiteurs à l'égard de leurs créanciers; ce moyen est trop vulgaire et n'a rien d'étonnant. Voici celui que je donne:

Lorsque vous voudrez faire cette expérience devant une assemblée, faites retirer toutes les lumières qui seraient dans le salon où se trouve cette assemblée : il faut que l'obscurité soit complète.

Vous aurez un vase demi-sphérique, de n'importe quelle matière, pourvu qu'elle soit opaque.

Vous tiendrez ce demi-globe par sa base, et de façon à ce que le plan de son ouverture soit dans une position verticale.

Au bas de cette ouverture, un peu dans la concavité, fixez une lumière de chandelle ou de bougie. Entrez dans le salon, en tenant le vase contre vous.

Le corps de ce vase vous enveloppera d'une ombre qui vous rendra tout-à-fait invisible. Cette ombre paraît d'autant plus noire, que la lumière vient frapper les yeux des spectateurs.

SECTION VIII.

Merveilleuse apparition de trois stigmates dans la main.

Il faut être circonspect sur la foi des annonces, en voici une preuve.

L'intitulé de cette section vous promet quelque chose de curieux, d'extraordinaire, et il n'est question que d'un tout petit tour que je ne mets ici qu'en raison du peu de personnes qui le savent, et de ce que, d'ailleurs, j'ai vu qu'il étonnait ceux devant qui on le faisait sans qu'ils pussent en deviner le moyen.

Sur une surface derrière laquelle on peut mettre la main, telle qu'une table, une cloison, une porte, etc., on fait tracer à la craie trois petites barres. On montre l'intérieur de la main, pour faire voir qu'il n'y a aucune marque. Les trois barres faites, je suppose sur une table, on place la main dessous, en recommandant de frapper sur ces trois petits traits, et, aussitôt, on démasque sa main, en faisant voir les trois barres qui y sont parfaitement imprimées.

Voici le mystère : avant de proposer le tour, on fait, avec de la craie, une marque bien appuyée sur chaque ongle des trois doigts du milieu, et, au moment où quelqu'un frappe sur les trois petites barres tracées sur la table, on ferme la main en serrant fortement, et on la rouvre en faisant couler les ongles contre la paume, mouvement qui imprime parfaitement les trois marques de craie dans la main, dont on ne voyait pas le manége, puisqu'elle était cachée par la table.

SECTION IX.

Singulière manière de jouer aux dominos.

Rien de plus plaisant, pour les initiés, que de voir la surprise des témoins de cette manière de jouer, parce qu'on joue en posant le dos en dessus.

En effet, voir deux personnes jouer aux dominos, posant les points en-dessous, entendre dire : *Je passe, allez toujours, j'en ai, je bouche le jeu ;* et, la partie étant finie, voir qu'en retournant les points, ils se rapportent tous et coïncident parfaitement ensemble, cela a quelque chose d'étonnant et de mystérieux.

Si quelqu'un, parmi les spectateurs, soupçonne que les dominos sont marqués de façon à faire connaître les points qu'ils portent, on désabuse ces personnes en les priant de fournir elles-même le jeu, et en continuant de jouer avec ces nouveaux dominos.

Le moyen de faire cette partie n'est certes pas bien sorcier. Les deux joueurs sont d'intelligence. Celui qui pose le premier avertit son partenaire du nombre de points que porte son domino, en lui marchant sur le pied, sous la table, autant de fois qu'il y a d'unités. Je suppose qu'il ait posé le double-quatre, il donne avec son pied quatre légers coups rapides sur le pied de son compagnon; il observe un petit temps d'arrêt, et recommence à donner encore quatre coups. L'autre est prévenu par cela que le domino posé est le double-quatre : alors il pose quatre. Si c'est, par exemple, le trois-quatre, il donne à son partenaire, à son tour, trois petits coups avec le pied. L'autre joueur sait de suite qu'il a du trois à poser. On finit ainsi la partie, en s'avertissant réciproquement, par le même moyen, des points que l'on vient de poser; ensuite on retourne les dominos sur place, pour faire voir qu'il n'y a point d'erreur.

Il est bien entendu qu'on prend, comme à l'ordinaire, ses sept dominos dans sa main.

SECTION X.

Nouvelle manière de magnétiser, qui réveille au lieu d'endormir.

Adressez-vous à quelqu'une de ces femmes complaisantes qui pourra vous procurer une de ces jolies créatures, à la taille svelte, à l'œil fin, au pied mignon, plus délié cent fois que celui de la favorite en titre du maître absolu du Céleste-Empire, intéressante enfant du génie, à qui nous devons la forme élégante de nos vêtements, et que l'indocte vulgaire appelle prosaïquement une aiguille.

Lorsque vous serez en possession de ce joli bijou d'acier, passez-lui dans l'œil un de ces généreux conducteurs qui, grâce à la fille de Minos, sauva la liberté et la vie à Thésée dans le labyrinthe de Crète, et que je nommerai, en faveur

de ceux qui ont négligé l'étude de la mythologie, un long bout de fil; il doit être en soie noire, et, comme il faut qu'il soit double, vous joindrez les deux bouts ensemble.

Cette noble et importante opération terminée, choisissez un siége de prolétaire, car les sophas, les bergères, les fauteuils aristocratiques, etc., ne conviennent pas à notre expérience; il faut une chaise de paille, et cette nécessité met les patriciens à l'abri de tout danger.

Au milieu de l'assiette de ce siège, au point où se réunissent les quatre angles formés par la disposition de la paille, plantez votre aiguille par la tête et enfoncez-la jusqu'à ce que la pointe soit de niveau avec la surface dans laquelle vous l'enfoncez; quant au fil, vous le cachez entre deux torons de paille, et vous laissez pendre les bouts.

Si vous tirez ce fil, vous verrez l'aiguille s'élever bien verticalement avec dignité et majesté, sans s'incliner à droite ou à gauche comme un solliciteur. La force de ce mouvement est telle, que l'on peut percer une brochure ou une main de papier.

Supposez maintenant qu'une personne soit assise sur ce siège, et qu'ayant fait parvenir le fil entre vos doigts, vous le tiriez peu à peu, avec mesure et prudence, pour faire fonctionner le gentil instrument; il en résultera pour la personne assise, une sensation médiocrement agréable à cet endroit que nos lois civiles (ou sur la civilité) ne permettent pas de nommer, si ce n'est en parlant du fond d'un gobelet, de la profondeur d'une basse-fosse ou de la partie la plus délicate d'un artichaut.

On comprend bien que la personne ainsi affectée de cette impression inattendue se lève subitement, comme si elle venait de recevoir une commotion électrique, et si vous tirez vite le fil pour enlever l'aiguille, elle cherchera en vain la cause immédiate de cette impertinente familiarité.

Double embarras pour la déplorable victime de ce tour perfide; car, si on lui demande raison d'un petit cri aigu

qu'elle n'a pu retenir, un certain respect humain s'oppose à toute réponse explicite; la langue s'embarrasse dans des monosyllables tels que : « Mais... diable.... c'est que... » Cependant, un geste significatif de la main, toujours immanquable en pareil cas, vient à son secours, en donnant l'explication *positive* que la langue se refuse à donner.

On peut faire cette plaisanterie peu chrétienne dans une assemblée de personnes réunies à table. En causant avec ses voisins de droite et de gauche, on amène la conversation à propos, pour leur dire que, par la seule volonté, comme dans le magnétisme, on peut électriser une personne qui serait éloignée de soi. « Cela n'est pas possible, vous répondra-t-on. — Faites-moi seulement le plus léger signe, quand vous voudrez en voir l'effet. »

On ne manquera pas de vous prendre au mot; alors, vous tirez furtivement le fil qui, du siége préparé, aboutit dans votre main en passant sous la table; et l'expérience a lieu au grand étonnement de ceux que vous aviez mis dans la confidence.

Pour donner une haute idée de votre puissance magique, il faut désigner la victime avec cette indifférence qui donne à croire que vous prenez la première venue.

Mais n'oubliez pas qu'il faut que la prudence guide la main qui tient le fil.

Je laisse ces petites récréations de table, pour passer à des tours plus intéressants.

CHAPITRE II.

TOURS DE SALON PROPRES A ÊTRE EXÉCUTÉS DANS UNE SÉANCE DONNÉE DEVANT UNE NOMBREUSE ASSEMBLÉE.

Tous ces tours peuvent être exécutés sur un théâtre, et ils ont aussi cet avantage qu'on n'a besoin de l'aide de personne ; ils tiennent généralement à la prestidigitation.

SECTION Ire.

Tour de la quille.

On donne à cette quille de 8 à 10 centimètres de hauteur ; elle est double, c'est-à-dire qu'elle se compose d'une quille massive et d'une creuse qui couvre la première et s'y ajuste parfaitement.

Ces deux quilles, vues séparées l'une de l'autre, doivent se ressembler tellement, que l'on n'y trouve pas de différence sensible. On comprend que, pour cela, il faut que la quille creuse soit tournée aussi mince au moins qu'une écaille d'œuf, et que le bois qui sert à les faire toutes deux soit bien pareil pour la couleur et pour les accidents des veines. Cette identité des deux quilles est de rigueur ; car vues isolément l'une après l'autre, on doit toujours les prendre pour la même.

Sur ces deux quilles, qui n'en représentent qu'une seule, étant renfermées l'une dans l'autre, on ajoute aussi un cornet de papier très-fort, qui les couvre entièrement. Ce cor-

net doit être arrondi à sa base, pour qu'il puisse se tenir debout.

Manière de faire le tour. — On pose la quille sur la table et on donne le cornet à visiter; on le reprend, pour en couvrir la quille, sous prétexte de faire voir qu'il l'enveloppe parfaitement; mais en relevant le cornet, que l'on serre un peu, on enlève avec lui la quille creuse, et on pose ces deux objets ensemble sur la table.

On prend alors la quille pleine, que l'on donne aussi à visiter.

On présente une pile de pièces de cinq francs, que l'on met sur la table et que l'on couvre de la fausse quille et du cornet qui la cache.

Sur la tablette ou gibecière de la table est préparée d'avance une pile de pièces semblable à celle qui est sous le cornet.

Vous dites que les pièces que vous venez de mettre sous le cornet vont passer au travers de la table, à la manière de la foudre, qui, grosse comme un baril, peut cependant pénétrer et traverser les corps métalliques, sans qu'il y paraisse le moins du monde.

Vous passez une main sous la table, et en saisissez les pièces qui s'y trouvent; vous agitez les doigts de l'autre main au-dessus du cornet, en forme de commandement; en même temps, vous faites sonner les pièces que vous tenez sous la table, comme si elles tombaient, et vous les rapportez en dessus, près du cornet. Vous prenez la quille massive en disant que, par les mêmes voies, vous allez la faire passer sous le cornet, à la place des pièces de cinq francs. Vous la portez sous la table et vous la laissez. Vous relevez le cornet pour montrer la quille, que vous recouvrez. Vous continuez en disant que vous allez remettre les choses à la place où elles étaient d'abord; que ce second tour n'est pas plus difficile que le premier. Vous commandez à la quille de redescendre, vous prenez celle qui est restée sur la gibecière, et

vous la rapportez sur la table. Vous ramassez les pièces, que vous reportez en dessous, et vous les laissez sur la gibecière, en leur ordonnant de passer sous le cornet. Vous levez ce cornet, en enlevant la quille creuse, et on revoit les pièces. On rapproche vers soi la main en action, pour laisser couler la fausse quille sur la gibecière, et on jette le cornet sur la table, en plaçant l'ouverture du côté des spectateurs.

SECTION II.

La petite boîte au mouchoir.

Voici un des plus jolis petits tours que l'on puisse faire; il n'est pas très-nouveau, mais je ne crois pas qu'il ait jamais été publié, et c'est ce qui m'engage à l'insérer dans ce chapitre.

La petite boîte qui sert dans ce tour n'est guère plus large qu'une pièce de deux francs. A son couvercle est pratiqué un double fond, collé sur une légère gorge, afin de laisser assez d'espace entre ce double fond et le fond propre du couvercle, pour qu'une petite pièce de monnaie puisse y être contenue et s'y mouvoir librement. Enfin, sur ce couvercle est placé un petit bouton qui n'est point fixé, parce qu'il faut qu'il s'enfonce un peu en appuyant dessus avec le pouce.

On enferme dans l'espace dont je viens de parler une petite pièce, que je suppose un centime, et qui reste toujours à demeure.

L'usage de cette boîte est de faire entendre ou non sonner la pièce enfermée. Si le bouton n'obstrue pas l'espace, la pièce sonne lorsqu'on secoue la boîte. Si on pousse le bouton avec le pouce, il vient presser la pièce et l'empêche de remuer; elle ne sonne plus.

Maintenant, il faut encore une deuxième petite boîte, toute semblable à la première, quant à l'extérieur seulement;

car, dans celle-ci, il n'y a ni pièce, ni double fond; elle est toute simple. Ces deux boîtes se ferment comme toutes les tabatières rondes.

Dans un mouchoir qui est à soi, on fait faire, dans un des coins, une petite poche pour y enfermer la boîte à la pièce. On laisse une ouverture pour y passer la boîte, qui doit y entrer un peu de force, afin qu'elle ne soit pas exposée à sortir seule en faisant le tour. On aura soin de se munir d'une petite lunette, quelle qu'elle soit, car ce n'est qu'une cheville dans cette récréation.

Voilà tout notre appareil établi pour ce tour. Il s'agit maintenant de nous occuper de son exécution.

Vous offrez la petite boîte simple à une personne, en la priant d'y renfermer secrètement tel objet qu'il lui plaira. L'objet étant placé dans la petite boîte que vous venez de confier, vous présentez le mouchoir, dans le coin duquel est enfermée la petite boîte à la pièce. Vous le tenez de la main droite, et par le coin où est la boîte. Prenant de la main gauche un autre coin, vous étendez le mouchoir en disant que vous allez envelopper dedans la boîte dans laquelle on vient de mettre secrètement un objet. Pour ne pas être gêné, vous transportez dans la main gauche le coin où est la boîte, pour avoir la main droite libre et pouvoir prendre l'autre boîte que l'on vous rend. De cette main droite, déjà en possession de la boîte simple, vous reprenez le coin où est la boîte à la pièce, et, en feignant de mettre dans le mouchoir la boîte qu'on vient de vous rendre, vous placez celle qui tient au mouchoir, en gardant et en cachant l'autre dans votre main. Vous donnez à tenir, à travers le mouchoir, la boîte qu'il contient, et vous invitez à secouer, afin que l'on entende que l'objet mis dans la boîte y est toujours. En ce moment, vous dites que vous allez chercher une lunette magique, par le moyen de laquelle vous pouvez voir facilement, au travers du mouchoir et de la boîte, ce qu'on y a mis. Ceci est un prétexte pour avoir le temps et la liberté d'ouvrir la

petite boîte, voir, prendre et garder ce qu'on y a introduit, et de mettre la boîte dans sa poche. Vous revenez avec la lunette dont vous avez parlé, et comme, dans certains tours, il faut un peu babiller, que cela est même nécessaire de temps en temps dans le courant d'une séance, mais à de longs intervalles, vous ferez un conte un peu bouffon, seul style qui convienne dans ce genre d'amusement, par exemple, à peu près de cette nature, et plus niais encore, si c'est possible :

« Vous ne seriez pas surpris de me voir deviner ce qu'on a mis dans la boîte, si vous connaissiez les admirables propriétés de cette lunette. Sa puissance de faire découvrir les objets de très-loin est sa moindre qualité, bien que merveilleuse. Par exemple, si je la dirige sur un groupe de monde distant de moi de cinq lieues et plus, elle me rapproche assez ces personnages pour que je les entende parler. Par son aide, je lis dans l'avenir, comme je lirais une affiche de spectacle. Enfin, elle me fait voir aussi clair dans le cœur de l'homme et de la femme la plus dissimulée, qu'au travers de l'eau la plus limpide.

» Ah! que je regrette que défunt Thésée n'ait pas eu une lunette comme la mienne ! il aurait vu dans le cœur de son fils toute sa candeur et son innocence ; et le pauvre Hippolyte n'aurait pas été houspillé par son papa, et il n'aurait pas été victime de la peur que fit à ses chevaux un gros vilain poisson qui leur fit prendre le mors aux dents.

» Mais, toute réflexion faite, il vaut mieux que les choses se soient passées comme cela ; car nous aurions perdu deux beaux vers, si ma lunette eût été dans les mains de Thésée, puisque Racine n'aurait pas eu l'occasion de lui faire dire ;

> Et ne devrait-on pas, à des signes certains,
> Reconnaître le cœur des perfides humains ? »

Après ce pathétique discours, vous ajoutez : « Je vais donc vous dire, après avoir regardé avec ma lunette, ce que l'on

a enfermé dans la petite boîte : si c'est une bague, une pièce de monnaie, un châle, un manteau, etc. »

Vous feignez de regarder avec la lunette, et vous nommez l'objet que vous avez dans la main.

Vous reportez la lunette, et vous dites, en revenant : « Maintenant, il s'agit de prendre cet (on nomme l'objet) qui est dans la boîte enfermée dans le mouchoir, et cela, rien qu'en y touchant du bout du doigt. »

Après avoir une dernière fois fait sonner la boîte, pour prouver que l'objet y est toujours, vous prenez la main de la personne qui tient cette boîte dans le mouchoir, vous la lui faites remonter doucement en disant : « Levez un peu plus, Monsieur, s'il vous plaît. »

Ce fait, de prendre la main de la personne, n'est qu'un prétexte pour avoir occasion d'appuyer le bouton de la boîte avec le pouce, afin que la petite pièce ne sonne plus.

Vous feignez d'enlever l'objet en pinçant le mouchoir, et vous le rendez à qui l'a prêté.

Vous aurez soin de faire secouer le mouchoir, pour prouver qu'il n'y a plus rien dans la boîte.

Vous continuez en disant : « Puisque j'ai escamoté cet (on nomme l'objet), je puis bien aussi escamoter la boîte. Monsieur, lorsque je frapperai du pied, vous lâcherez le tout, s'il vous plaît. »

A ce moment, vous cherchez dans le mouchoir un vide où vous puissiez pincer de chaque main un endroit où l'étoffe est simple ; car si vous la preniez en double, le mouvement serait manqué.

Lorsque vous frappez du pied, la personne lâche la boîte et le mouchoir que vous tenez ; vous écartez vite les deux mains, et la boîte vient se rendre naturellement dans l'une des deux.

Vous lâchez l'autre main, vous secouez le mouchoir, et vous faites observer qu'il n'y a plus rien, en disant : Mon-

sieur, je crois que la boîte s'est sauvée dans ma poche; n'en soyez pas surpris, elle est accoutumée à prendre ce chemin-là. » Et vous retirez celle qui était dans votre poche.

SECTION III.

Sans raison apparente, faire venir à soi des objets que l'on jette sur une table.

Ce tour, dont le moyen est très-simple, ne laisse pas cependant que d'être assez agréable.

On fait tirer une carte; l'ayant mêlée avec les autres, on étale le jeu sur la table. On commande à la carte de sortir, et elle vient se rendre dans vos mains.

Vous donnez de suite cette carte à visiter, pour faire voir qu'elle n'a subi aucune préparation.

Vous empruntez une tabatière, une montre ou quelqu'autre objet. On le jette sur la table, et au premier appel, il vous obéit avec la plus grande docilité.

Il suffit, pour opérer ce miracle, d'avoir un fil de soie noir, très-fin, d'environ un mètre de longueur. Vous attachez une de ses extrémités à un bouton de la ceinture. L'autre bout est garni d'une petite boulette de cire que vous tenez entre les doigts de la main droite.

Cette boulette ne vous empêche pas de manier un jeu de cartes et d'en faire tirer une.

En reprenant cette carte, vous appuyez la cire en dessous, et vous la mêlez avec les autres. Vous étalez le jeu sur la table. Vous appelez la carte, en vous baissant pour la prendre, et elle vient se rendre dans votre main, au bord de la table. Vous la prenez de la main droite, et la reprenant de la gauche pour la donner à visiter, vous détachez la cire que vous gardez dans vos doigts.

Vous empruntez une tabatière, que vous prenez de la main

gauche, vous la reprenez de la droite, et, en la mettant sur la table, vous fixez la cire en dessous. Il en est de même pour tout autre objet.

Il est à remarquer que ce transport des objets d'une main à l'autre, que j'ai dû détailler, bien que je sente combien ces répétitions sont fastidieuses, il est à remarquer, dis-je, que ce transport, qui est indispensable, est tout-à-fait naturel.

Il est aussi à remarquer que ce qui fait toute l'illusion de ce tour, c'est le mouvement que l'on fait pour prendre l'objet; car, comme on est obligé de s'incliner pour l'atteindre, et que, dans ce mouvement, le haut du corps s'approche de la table quand la ceinture recule, attire l'objet et le fait avancer, on semble aller vers lui dans le temps même qu'en sens opposé il vient vers vous.

SECTION IV.

Tour du Chapelet *perfectionné.*

Je vais parler d'un tour connu il y a bien deux siècles; mais je l'offre d'une manière tellement perfectionnée, que l'on pourra le regarder comme un des plus nouveaux.

On nommait ce tour le *Chapelet de la grand'mère.* Il est nécessaire que j'en rappelle l'explication.

Il se faisait avec trois boules ou olives de bois, qui étaient percées au milieu pour y faire passer un double cordon. On prend ordinairement deux passements d'égale longueur, on les plie chacun en deux, et on joint les deux extrémités pliées que l'on attache faiblement, soit avec un fil très-facile à rompre, soit avec un peu de colle; mais il faut que la jonction soit la moins apparente possible. Ces deux rubans ainsi préparés, étant tenus par les bouts, paraissent libres dans leur longueur et ne laissent soupçonner entre eux aucune adhérence.

On enfile les trois boules dans ces cordons, que l'on donne

à tenir par les deux extrémités. De chaque main de la personne qui les tient, on fait lâcher un des deux bouts, n'importe lequel. On forme un nœud simple, et on rend les bouts aux mains qui venaient de les abandonner.

A présent, si l'on empoigne ces trois boules et qu'on les tire à soi, elles se détacheront, et les cordons resteront dans les mains de la personne qui les tenait, et paraîtront libres, chacun, dans toute leur étendue.

Voilà le tour du Chapelet comme il a toujours été exécuté. Decremps y a fait un léger changement, en substituant des anneaux aux boules, tout simplement. Voici comme je fais ce tour :

Je me sers de clefs et d'anneaux. Quant à la disposition des cordons, elle est absolument la même.

Je prends les anneaux, je les enfile comme on le fait des boules, et, de même qu'au tour précédent, je forme un nœud simple, en faisant lâcher un bout de cordon de chaque main de la personne qui les tient, et à laquelle je les fais reprendre. Ensuite, j'enfile les clefs tout simplement dans les cordons, sans autre formalité, et je rends à la personne le bout par lequel j'ai fait passer ces clefs.

Voilà donc maintenant les anneaux et les clefs enfilés dans les cordons; mais remarquez bien que l'on ne peut dégager que les anneaux, lesquels étant retirés, les clefs restent toujours enfilées, mais ne sont plus nouées.

Ce qui fait le principal mérite de ce tour et ce qui le rend surprenant, c'est que l'on peut faire croire aux spectateurs qu'il vous est possible de détacher les uns et les autres, et cela par le moyen d'une équivoque. Ainsi, vous demandez à la personne qui tient les cordons, ce qu'elle veut, des clefs ou des bagues. Si elle demande les bagues, vous les tirez et les présentez. Si elle veut les clefs, vous tirez encore les anneaux en disant : « Eh bien! Madame, je prends les bagues et je vous laisse les clefs, » qui effectivement lui restent. On ne peut soupçonner l'équivoque, puisque, dans l'un et l'autre cas, vous aurez pleinement satisfait à ses désirs.

SECTION V.

Joli tour de pièce de monnaie.

Le tour précédent m'a fait penser à celui-ci, à cause de l'équivoque, car la même va nous servir tout-à-l'heure, quoique le tour soit bien différent.

On aura une boîte en cuivre ou en fer-blanc d'environ 12 centimètres de hauteur sur 5 de diamètre, ce qui lui donne une forme cylindrique.

Cette boîte se compose de trois pièces qui entrent l'une dans l'autre. La partie du milieu, celle qui entre immédiatement dans la boîte extérieure, a, comme celle-ci, un fond, et n'entre pas avec trop de facilité. Ces deux parties étant fermées, il doit y avoir entre les deux fonds assez d'espace pour qu'une pièce de cinq francs, enveloppée de papier, puisse s'y loger. La boîte du milieu est arrêtée par en haut, au moyen d'un léger cordon plat, rabattu en dehors tout autour de son ouverture, mais laissant entre lui et le corps de la boîte un petit vide, pour que les bords de la boîte extérieure puissent entrer dedans; ce qui fait que ses bords sont cachés, et qu'on ne peut pas se douter que la boîte est double. En fermant les deux parties, c'est-à-dire en mettant la boîte du milieu dans la boîte extérieure, le cordon, s'arrêtant sur les bords de cette dernière, empêche la boîte du milieu de descendre plus bas et de remplir le vide ménagé pour contenir la pièce enveloppée de papier.

La troisième partie entre dans la boîte du milieu, un peu à l'aise; elle est un peu plus courte que les autres, c'est-à-dire qu'elle ne descend pas tout-à-fait sur le fond de la seconde boîte.

A cette troisième boîte il n'y a point de fond, mais c'est sur elle qu'est placé le couvercle qui est fixé par une soudure. Ce couvercle, qu'il conviendrait mieux d'appeler la tête de

la boîte, est surmonté d'un bouton que l'on tire quand on veut ouvrir. Quand les trois boîtes sont fermées, c'est-à-dire quand elles sont l'une dans l'autre, ce couvercle déborde autour d'environ deux millimètres.

Manière d'exécuter le tour. — Comme la deuxième partie de la boîte entre un peu de force dans la pièce extérieure, on la tire un peu d'avance, afin de pouvoir l'ouvrir facilement quand il en sera besoin.

Dans le fond de la partie du milieu, vous mettrez aussi d'avance un papier plié qui doit avoir une forme ronde comme s'il contenait une pièce de cinq francs. Vous préparerez encore une petite feuille de papier toute prête à prendre, et toutes les dispositions seront faites.

En commençant le tour, on a une pièce de cinq francs cachée dans la main gauche. Et, pour disposer les spectateurs en faveur de votre tour, vous débutez par faire l'éloge de ce dernier de cette manière : « Messieurs, voici l'expérience que je regarde comme la plus précieuse de ma collection, parce que, quand je n'ai point d'argent, c'est par ce moyen que je peux m'en procurer, en en soutirant de la poche d'autrui autant qu'il y en aurait, voire même tabatières, montres et autres bijoux, quand ils en valent la peine. Pour cela, je n'ai qu'à toucher la poche du bout des doigts, comme je vais toucher le fond de cette boîte pour en retirer la pièce de cinq francs que l'on va y renfermer. »

On en emprunte une que l'on fait marquer. On reprend cette pièce de la main droite, et on feint de la mettre dans la main gauche ; mais on l'escamote dans la droite, en montrant celle que l'on avait cachée d'avance dans l'autre main. Les spectateurs doivent croire que cette dernière pièce est celle qu'on vient de vous rendre après l'avoir marquée. Vous donnez cette pièce à une personne qui n'a pas vu marquer l'autre, pour qu'on ne s'aperçoive pas de l'échange.

Vous présentez une feuille de papier à cette même personne qui tient la pièce, en la priant de l'envelopper dans le

papier. Dans le temps, vous allez prendre votre boîte, vous l'ouvrez à l'endroit déjà disposé, et vous faites mettre la pièce enveloppée dans la boîte ouverte, qui est la boîte extérieure. Vous fermez, en enfonçant bien la partie que vous teniez de la main droite dans celle qui contient la pièce.

Vous donnez la boîte à la même personne. N'oublions pas que vous avez toujours conservé la pièce marquée dans la main droite.

La personne tenant la boîte, vous lui demandez ce qu'elle veut de ce qu'elle vient d'y mettre, savoir : la pièce seule ou seulement le papier. Si elle dit la pièce, vous feignez de la prendre en la tirant du bas de la boîte, et vous la lui offrez en faisant voir que c'est bien celle qu'on a marquée. Si elle demande le papier seulement, vous tirez de même la pièce, en disant : « Eh bien ! Monsieur, je ne suis pas le plus mal partagé, je prends la pièce et je vous laisse le papier, puisque vous le voulez. » La personne ouvre la boîte elle-même et n'y trouve que le papier, que l'on déchire pour prouver qu'il ne contient plus rien.

Elle ferait de même dans le cas où elle aurait demandé la pièce, qu'on lui donnerait, et en ouvrant la boîte, elle ne trouverait que le papier.

On n'oublie pas que cette personne, qui ouvre elle-même, ne peut tirer que la partie qui entre aisément dans l'autre, qui est celle où est le bouton, et sous laquelle se trouve le papier seul.

SECTION VI.

Tour des grands anneaux que l'on fait voir séparément, fermés et bien soudés, et qu'on entrelace à la vue des spectateurs.

Des anneaux d'un métal très-fort, parfaitement forgés et soudés, que l'on engage l'un dans l'autre, et qu'on dégage de

même aussi facilement qu'une baguette passe au travers d'un filet d'eau. Je conviens que cela doit troubler la sécurité des honnêtes gens, et que, ce moyen existant, il serait prudent que les autorités administratives recommandassent la plus sévère surveillance à tous les agents commis à la garde des malfaiteurs. Elles verront ce qu'elles jugeront à propos de faire quand j'aurai dévoilé ce secret d'après l'explication que m'en a donnée l'auteur.

Ces anneaux sont ordinairement au nombre de six; ils peuvent être en cuivre ou en fer. Leur grandeur est variable, mais, terme moyen, on leur donne environ 20 centimètres de diamètre; quant à l'épaisseur du fil métallique dont ils sont faits, 7 à 8 millimètres suffiront.

De ces six anneaux, il y en a un seul d'ouvert, deux sont entrelacés et soudés; les trois autres sont séparés et soudés aussi. L'ouverture du premier est un peu plus large que l'épaisseur des branches dont ils sont formés.

On annonce ce tour en tenant les anneaux. Voici comment il faut les placer dans la main :

On prend d'abord l'anneau fendu, ensuite les deux anneaux engagés ensemble et soudés, et enfin les trois autres, de sorte que ces trois derniers soient les premiers à prendre de l'autre main.

On dit : « Voici six anneaux qui sont solidement soudés. » On les compte : 1, 2, 3, 4, 5 et 6. On les éloigne peu en les comptant, afin qu'on ne s'aperçoive pas qu'il y en a deux qui tiennent ensemble. On en prend un et on le présente au premier venu, en disant d'un air indifférent, comme si cette offre était superflue : « Visitez. » On en donne un deuxième à une autre personne, puis à une troisième, et on fait observer qu'ils sont bien soudés. Comme on vous voit prendre ces premiers indistinctement, on ne doute pas que, pour les autres, il n'en soit de même ; et, vous adressant à une personne qui tient un anneau, vous la priez d'en prendre un de ceux qui sont encore dans l'assemblée et de l'entrelacer dans celui

qu'elle a dans les mains. Tout en faisant cette invitation, vous prenez les deux anneaux qui sont engagés ensemble, et vous faites un mouvement comme si vous les entrelaciez, en disant : « Voilà comment il faut faire. » Et vous les donnez à visiter, pour que l'on s'assure qu'ils sont consciencieusement fermés. En agitant ces deux anneaux, vous en faites couler un sur celui qui est fendu. On en prend un quatrième, on l'entrelace encore, et ainsi des autres, toujours en les faisant passer par l'ouverture de l'anneau fendu. On les retire de même par le moyen qu'on a employé pour les faire entrer.

Notez qu'on tient toujours le pouce sur l'ouverture de l'anneau fendu, et, soit pour les mettre, soit pour les retirer, les anneaux passent aisément sous le pouce, sans qu'il soit nécessaire de le remuer sensiblement.

Notez encore que, pour que l'on ne s'aperçoive pas du passage des anneaux, il faut les agiter beaucoup dans tous les sens, comme si vous cherchiez le moment favorable pour les engager ou les dégager.

Remarquez qu'avec le jeu de six anneaux, on ne peut plus présenter une chaîne passé quatre; alors, quand il y en a cinq et six d'entrelacés, on les montre en les écartant de différentes manières pour varier les figures que l'on représente.

Dans ce tour, chacun a sa façon d'exécuter. Il y en a qui doublent et même qui triplent le jeu des anneaux, ce qui en fait douze ou dix-huit. Alors, on peut faire de plus grandes chaînes et des figures plus variées ; mais cela ne surprend pas davantage les spectateurs, et, selon moi, cette multitude d'anneaux ne sert qu'à mettre de la confusion et de la lourdeur dans l'exécution. Je préfère ce tour avec six anneaux seulement.

Si, cependant, on voulait le faire avec douze ou dix-huit anneaux, je ferai observer qu'il n'en faut jamais qu'un d'ouvert ; mais il est indispensable qu'il y en ait deux d'entrelacés par chaque sixain.

J'ai encore une observation à faire relativement à ce tour : c'est que plusieurs prestidigitateurs ont cru le perfectionner en faisant fermer l'anneau qui doit rester ouvert, de la manière à peu près que l'on ferme les pendants d'oreilles. Cette innovation est plus gênante qu'utile, en ce que l'obligation dans laquelle on est d'ouvrir l'anneau avec le pouce, vous expose à vous pincer le doigt en ouvrant ou en fermant cet anneau, et que, d'ailleurs, cette opération, qui ne se fait pas toujours adroitement, donne un air d'embarras qui n'échappe guère à l'attention du spectateur. Du reste, pour peu que l'on sache faire ce tour, l'ouverture permanente de l'anneau ne peut jamais être soupçonnée des assistants ; cette seule raison suffit pour prouver l'inutilité de cette précaution d'un anneau qui se ferme.

SECTION VII.

La danse des pantins.

On a souvent vu ce petit tour, qui est très-récréatif, et, comme je ne pense pas qu'il ait jamais été publié, je crois pouvoir l'insérer dans ce chapitre.

Les pantins qui servent dans ce tour sont tout simplement ceux que l'on trouve chez les marchands de jouets d'enfants ; seulement, il faut façonner des deux côtés de la tête, deux petites cornes qui tombent verticalement le long du visage. Ces petites cornes servent de crochets pour suspendre les pantins à un fil dont il va être question. Placées le long du visage, comme il vient d'être dit, ces cornes n'ont rien d'étrange, parce que, pour les faire, on profite des boucles de cheveux, de fleurs ou de tout autre ornement dont on se pare ordinairement la figure. On les découpe avec des ciseaux.

Pour mettre en action le talent de Mademoiselle Colombine et de Monsieur Paillasse, on aura un fil très-délié de soie noire, à un des bouts duquel sera attachée une petite épingle

de même couleur, et qui sera repliée en forme de crochet. Une boulette de cire ou de toute autre matière sera fixée à l'autre extrémité du fil.

On accrochera l'épingle d'avance sur le côté extérieur du genou gauche, et on tiendra la boulette dans la poche du gilet à droite. Cette boulette ne sert qu'à faire trouver facilement et maintenir le fil qui y est attaché.

On fait visiter les danseurs et on les reprend.

Pour ouvrir le bal, le chef d'orchestre, je veux dire celui qui dirige la danse, ne monte pas dans une tribune, comme cela se pratique ordinairement, mais s'assied sans façon sur le plancher, après avoir pris la petite boulette qu'il doit tenir dans la main droite.

Etant assis, il écarte les genoux, sur lesquels il fait passer le fil qui doit être un peu tendu. Dans la main où est la boulette, on tiendra aussi une baguette ou toute autre chose, un couteau, une clef, etc. Cet objet sert à battre la mesure dans le moment de la danse.

On prend la danseuse par les cheveux, bien que cela ne soit pas l'usage, et on la place entre ses jambes (à soi); on l'invite à se tenir debout, et elle se laisse aller par terre; on la relève, en l'engageant à ne pas pousser la timidité si loin. On la soutient un moment. Cette fois, elle se tient droite, mais un peu chancelante sur ses pieds, peut-être de honte de ce qu'elle vient de faire. Enfin, quelqu'un est prié de chanter ou de jouer d'un instrument, car on ne danse pas sans musique, et la danseuse, animée par les sons, s'acquitte de son rôle à la grande satisfaction *de l'aimable société*. On fait danser pareillement Messieurs Polichinelle et Arlequin, et même le seigneur Cassandre.

Les deux petites cornes qui sont de chaque côté de la tête des pantins, sont un peu repoussées en arrière, ce qui fait qu'elles s'agrafent naturellement au fil quand on veut que les pantins restent droits.

Lorsque l'on fait de la musique, celui qui fait le tour et

qui tient dans sa main un des bouts du fil, sous prétexte de battre la mesure en frappant sur le plancher, imprime au fil une continuité de secousses qui donnent des mouvements divers aux petites figures dont les cuisses et les jambes sont mobiles, ce qui occasionne à chaque moment des attitudes très-comiques.

Au théâtre, ce tour produit beaucoup d'effet, parce que les figures sont isolées sur la table, et paraissent absolument abandonnées à elles-mêmes. J'en parlerai dans le troisième chapitre où il est question des tours de théâtre.

SECTION VIII.

Joli petit tour, très-mignon, très-coquet et saupoudré de la plus fine fleur de galanterie.

Ce petit tour n'est point connu, et je ne pense pas qu'on l'ait jamais vu faire.

Il faut avoir une petite boîte carrée, la même que j'ai décrite dans la première partie, article deuxième, chapitre II, section XX, page 119, à la différence que, dans celle qui sert pour ce tour, on ajoutera un double fond très-mince et d'un bois pareil aux deux fonds de la boîte. Ce double fond doit entrer aisément dans ladite boîte, afin qu'il puisse tomber avec liberté sur l'un ou l'autre des deux fonds de cette boîte en la fermant.

Il faut aussi un petit sac en satin, dans lequel on fera mettre une cloison de même étoffe, ce qui formera deux poches dans le sac. Ce sac est arrondi dans le bas, pour que les petits objets que l'on y met puissent se rassembler plus facilement et être saisis plus aisément avec la main. Dans l'une des poches, il y aura une vingtaines de petites cartes qui porteront chacune une question différente. Dans l'autre poche, on mettra un pareil nombre de petites cartes, mais

qui porteront toutes la même question, par exemple, celle-ci : *Où trouve-t-on le bonheur?*

Sur le dos d'une carte ordinaire, que je suppose être le roi de cœur, vous écrirez ces mots : *Auprès de vous, Madame.* Vous mettrez d'avance cette carte dans la boîte et vous la couvrirez du double fond. Pour cela, il suffit de la mettre dans la partie de la boîte qui ne contient pas alors le double fond, et faire tomber dessus l'autre partie, en fermant la boîte, qui paraîtra vide en la rouvrant.

Les choses ainsi disposées, voici comment vous ferez le tour :

Vous ouvrez la poche du sac où sont les questions diverses, et vous priez une dame de les prendre pour qu'elle les examine et s'assure qu'elles sont toutes différentes. Elle les remet dans le sac et dans la poche où elles étaient, et, par un léger mouvement des doigts, vous repoussez la cloison de l'autre côté, et la poche aux questions pareilles se trouve ouverte en même temps que l'autre se ferme. Vous dites : « Madame, ayez la complaisance de prendre au hasard une des questions que vous venez de visiter. » La dame en tire une, croyant la prendre parmi celles qu'elle vient de voir, et la garde.

Vous prenez un jeu de cartes, et vous faites tirer forcément le roi de cœur, par un homme, et vous lui dites : « Monsieur, vous allez mettre dans cette petite boîte la carte que vous venez de tirer au hasard, et, sur le dos de cette carte, paraîtra la réponse à la question que Madame a prise. » Vous fermez la boîte et la rouvrez de suite en disant : « Monsieur, je ne veux pas fermer la boîte, je la laisserai ouverte, pour vous convaincre qu'il n'y a point d'escamotage ; vous pouvez même garder la carte dans vos mains, mais en tenant la figure en-dessus, pour ne pas faire manquer l'expérience. » Il la reprend, non pas la même, comme il le croit, mais celle qui porte la réponse ; et la dame prononçant sa question : *Où trouve-t-on le bonheur?* il répond, en retournant sa carte : *Auprès de vous, Madame.* Ce qu'il dira aussi gracieusement que sa galanterie naturelle le lui permettra.

On pourra varier les questions et les réponses, si, une autre fois, on voulait faire le même tour devant les mêmes personnes. Par exemple, vous pourriez mettre dans la poche des questions pareilles à celle-ci : *Quelle est la personne que vous aimez le mieux?* et, sur la carte, cette réponse : *Vous, Mademoiselle, puisque vous voulez le savoir.*

Alors on fait prendre la question par une demoiselle, et la carte par un jeune homme, qui peut, sans scrupule, faire cette déclaration, puisqu'il est obligé de rendre de vive voix la réponse inscrite sur la carte.

Ce petit tour donne matière à des propos gais et plaisants, et, certes, si vous ne le trouvez pas galant, vous êtes difficile.

SECTION IX.

La boule magique.

Ce tour se faisait anciennement avec un vase composé d'une cuvette (1) et de son couvercle. Il était assez grand pour contenir une boule de la grosseur d'une bille de billard, qui entrait à moitié dans la cuvette.

Dans le couvercle, qui était de même volume que la cuvette, et, comme elle, d'une forme demi-sphérique, il y entrait une coque de même bois que la boule et tournée très-mince, afin de pouvoir couvrir la boule et la représenter. Cette coque, qui avait parfaitement l'apparence, à l'extérieur, d'une demi-boule, étant dans le couvercle, paraissait être son fond.

Tout autour de ce vase étaient figurés des cercles demi-ronds que l'on appelle joncs en terme de tabletterie.

Ces joncs, qui paraissaient faits pour l'enjolivement du vase, ne l'étaient que pour dissimuler la fermeture de la coque. Pour

(1) On nomme cuvette un vase quelconque, quand on veut le distinguer de son couvercle. (Expression technique.)

aire le tour, on découvrait la vraie boule, que l'on jetait sur la table. On fermait le vase, on prenait la boule, que l'on escamotait en la faisant tomber sur la gibecière, en disant qu'on l'envoyait dans sa boîte fermée.

On levait le couvercle en laissant la coque, qui paraissait être la véritable boule.

On refermait le vase, et mettant la main sous la table, comme pour prendre la boule au travers, on prenait celle qui était sur la gibecière, on la montrait, et on ouvrait le vase à l'endroit qu'il fallait pour qu'il parût vide.

Ce tour est, depuis longtemps, connu de tout le monde, et, comme le vieux tour de la *boîte aux œufs*, on serait ridicule maintenant de le présenter, même dans un village ; mais le voici bien rajeuni.

C'est un vase de la forme à peu près du premier. Il n'y a point ici de coque, il n'y a qu'une simple boule dans un vase en bois sans préparation. Mais le couvercle de ce vase est assez profond pour contenir dans son intérieur toute la boule. Cet intérieur est creusé de façon à maintenir cette boule, pour peu qu'on la presse.

Tout le secret du tour consiste en ce que la boule étant dans la cuvette de la boîte, par une légère et brusque secousse, on la fait remonter dans le couvercle. Cette secousse n'est pas sensible aux yeux des spectateurs, parce qu'elle se confond avec un mouvement indicatif que l'on prend occasion de faire en parlant, comme en disant : « Monsieur, voulez-vous tenir la boîte ? » ou : « Je pose ce vase sur la table, » etc.

Quand la boule est remontée dans le couvercle, pour la faire retomber dans la cuvette, il n'y a qu'à fermer un peu sèchement ; du reste, en fermant, le choc des deux parties de la boîte suffit pour faire redescendre la boule.

Pour ce tour, il faut deux boules pareilles. Il y en a une de placée sur la gibecière de la table, l'autre est dans son vase. Il n'en paraît jamais qu'une. Vous vous mettez devant votre table, après avoir fait visiter la boîte et la boule. Vous mettez

cette dernière dans le vase, à la vue des spectateurs, et vous la faites remonter dans le couvercle, en posant le vase sur la table.

Vous prenez secrètement la deuxi ème boule sur la tablette, vous la cachez dans la main, et, en pinçant le bouton qui est sur la boîte, vous montrez cette boule au bout des doigts, comme si vous veniez de tirer celle qui est enfermée. Vous levez le couvercle, pour faire voir que la boîte est vide.

Vous refermez, et comme, en fermant, la boule du couvercle retombe dans la cuvette, vous reprenez celle qui est restée sur la table, et vous l'escamotez comme les boules de cuivre, en la laissant retomber de même sur la gibecière. Vous ouvrez la boîte pour faire voir la boule qui se remontre et qui est censée celle que vous venez d'escamoter.

Vous remettez le couvercle, en reprenant adroitement la boule qui est sur la tablette ; vous tendez le vase à une personne, en la priant de prendre la boule, sous prétexte de lui faire voir qu'elle est bien naturelle. Vous la lui faites remettre dans le vase et couvrir elle-même du couvercle. Vous lui donnez le vase à tenir, en faisant remonter la boule, que vous feignez de tirer par le pied du vase, en montrant subitement celle que vous teniez cachée dans la main droite.

Vous levez vous-même le couvercle, pour faire voir que la boîte ne contient plus rien. Vous remettez ce couvercle, et vous prenez le vase des mains de la personne qui le tenait. Vous allez à votre table, sur laquelle vous posez le vase, et en escamotant de nouveau, sur la gibecière, la boule qui vous restait dans la main, vous lui dites de rentrer dans la boîte ; vous découvrez, et on revoit la boule.

On peut varier ce tour et le prolonger beaucoup, surtout si on se sert de deux boîtes, comme le font quelques prestidigitateurs. On fait passer la boule d'une boîte dans l'autre, en réitérant plusieurs fois, ce qui produit beaucoup d'effet.

Ce tour est le triomphe de Courtois, prestidigitateur renommé.

Les amateurs qui voudraient se procurer ces vases les trouveront chez les constructeurs d'objets de physique amusante. Ils nomment ce tour les *muscades hollandaises*.

SECTION X.

Métamorphoses.

Ce tour est fort joli, point connu et très-facile à exécuter. On peut le faire au théâtre comme dans un salon, et je ne crois pas qu'il se trouve dans aucun répertoire de prestidigitateurs.

Ces métamorphoses n'ont rien de commun avec celles d'Ovide, ni avec celles des fées d'autrefois, qui, d'un coup de baguette, changeaient les citrouilles en calèches, les hannetons en chevaux de carrosse et les souris en demoiselles ; et qui, de plus, aussi puissantes que Jupiter, ont favorisé Perrault d'une petite place parmi les mortels immortels.

J'avouerai encore que je n'ai pas la prétention de comparer mes métamorphoses à celles qu'Apulée a faites dans son *Ane d'Or :* je suis loin de donner les miennes pour aussi merveilleuses ; mais, enfin, elles ont leur mérite.

Effet du tour. — On donne à visiter un mortier en bois et son pilon. On fait aussi visiter un œuf. On fait mettre cet œuf dans le mortier, et on donne dessus un fort coup de pilon.

On voit alors un oiseau des plus laids qui semble sortir de l'œuf cassé.

Pour rendre présentable ce vilain animal, on le met dans un petit vase rempli de millet, que l'on couvre d'une cloche qui aura aussi été visitée avant. Un instant après, on enlève la cloche, et il sort du vase un joli petit serin, et le millet, qui a disparu, est remplacé par des fleurs que l'on jette sur les dames qui sont présentes.

Explication. — La masse du pilon est creuse et d'une ca-

pacité assez étendue pour contenir un moineau franc, appelé vulgairement *pierrot*.

Cette masse du pilon est fermée au bout par une rondelle plate qui entre à feuillure. Le manche est percé dans toute sa longueur, afin de donner de l'air à l'oiseau qui est renfermé dans la masse. On a aussi un deuxième pilon, mais massif, qui est celui qu'on donne à visiter, et que l'on échange en allant chercher l'œuf.

Le mortier a la forme que l'on donne ordinairement aux mortiers en fonte. Quand il est tourné, on ajoute une oreille de chaque côté, ce qui complète la figure.

On creuse ce mortier en rétrécissant un peu l'ouverture en allant vers le fond, afin que le pilon s'arrête au point convenable pour ne pas toucher l'œuf et l'écraser.

Quand on frappe, la rondelle dont j'ai parlé se détache du pilon et reste attachée dans le mortier, duquel l'oiseau sort, ayant recouvré la liberté.

Ce mortier est le même qui sert pour la montre brisée et raccommodée.

Le vase est en cuivre ou en fer-blanc peint, de la forme d'un gobelet qui serait aussi large par le bas que par le haut. Il a un bord plat de 4 ou 5 millimètres de largeur. On fait percer son fond de quelques trous, pour donner de l'air au serin qu'on y enferme.

Quant à la grandeur, elle est proportionnée à la grosseur de l'oiseau, qui doit y être un peu à l'aise.

Dans ce vase, il en entre un second, d'un tiers seulement de la hauteur du premier. Il a aussi un bord plat, mais plus large à peu près d'un millimètre que celui du grand vase.

Ce deuxième vase doit entrer facilement dans le premier et en sortir de même.

Enfin, un autre vase, auquel on donne quelquefois la forme d'une cloche, souvent celle d'un cône tronqué, au sommet duquel on ajuste un manche, complète l'appareil.

Ce vase est fait aussi en cuivre ou en fer-blanc ; il sert à

couvrir ceux dont on vient de parler, et à enlever celui qui est contenu dans l'autre. Il doit les couvrir totalement, mais de manière à pouvoir serrer le bord du petit vase, qui est un peu plus large que celui de dessous, qui appartient au plus grand vase. Par ce moyen, quand on lève la cloche, on emporte avec elle le petit vase et ce qu'il contient.

Avant de commencer le tour, voici les dispositions qu'il faut faire : vous enfermez dans la masse du pilon un moineau des plus laids, ou qu'on peut rendre tel en lui coupant une aile à moitié et quelques plumes par-ci par-là, et en le mouillant un peu.

Dans celui des deux vases qui contient l'autre, vous mettrez des feuilles de roses, et sur ces feuilles un joli petit serin. Dans celui qui entre dans l'autre, et dont l'ouverture, qui est à découvert, paraît être celle du grand, vous y mettrez de la graine de millet, et l'emplirez aux deux tiers environ.

On comprend maintenant qu'il faut que les vases soient assez grands pour que, quand le plus court est placé dans l'autre, l'espace qui est entre les deux puisse contenir aisément les fleurs et le serin, qui ne doit pas y être pressé, car les oiseaux aiment à être au large, et ne sont pas du goût de ces dames, qui veulent être serrées par leur taille, en disant que rien ne les gêne plus que d'être à l'aise.

Ces dispositions prises, vous faites visiter le mortier et le pilon massif. Ensuite vous allez chercher un œuf préparé sur une table de derrière, et, en le prenant, vous faites l'échange du pilon en vous emparant de celui qui contient le moineau, et en laissant le massif à la place. Le pilon creux doit être caché derrière d'autres objets. Tenant ce pilon au moineau et le mortier, vous donnez l'œuf à visiter; après, vous le faites mettre dans le mortier, et vous donnez dessus un coup avec le pilon. L'oiseau, redevenu libre, se montre, et vous feignez d'être surpris de sa présence et humilié de sa laideur.

Vous dites : « Voilà un Monsieur d'une mise bien négligée pour se présenter en bonne compagnie; heureusement que

j'ai ici une graine merveilleuse qui a la propriété de métamorphoser tout animal qui en aurait mangé seulement deux ou trois grains. Elle me vient d'un pays où tout est extraordinaire ; je ne vous dirai pas son nom parce que je ne peux pas le prononcer, ce mot n'étant composé que de vingt-sept consonnes.

» Dans ce pays-là, ce sont les femmes qui battent les maris et les hommes qui donnent à têter aux enfants : c'est une coutume que je trouve très-louable, car il en résulte que l'on n'y rencontre point de mauvais ménages.

» Ce peuple n'a qu'un désagrément, c'est que n'ayant qu'un soleil de qualité médiocre et à moitié usé, il fait si froid l'hiver que le feu gèle, ce qui les gêne beaucoup dans la cuisson de leurs légumes.

» Du reste, tout y est agréable, on n'y trouve qu'honnêteté et prévenances. On prendrait les habitants des campagnes pour des bergers et des bergères du temps des Amadis, et tels qu'on en voit encore dans les pastorales et les idylles de Gessner, tant ces braves gens ont de délicatesse et de savoir-vivre. Jusqu'aux échos, qui sont en grand nombre chez eux, paraissent avoir reçu l'éducation la plus soignée ; car, si on leur fait une question, ils ne vont pas bêtement, comme les nôtres, répéter mot à mot ce que vous dites, comme un enfant auquel on apprend sa leçon : ils répondent toujours obligeamment et à propos. Si, par exemple, vous êtes au milieu d'une plaine, et que vous vous mettiez à crier : *Comment vous portez-vous ?* l'écho répond de suite : *Ça ne vas pas mal, et vous ?* Enfin, on peut faire avec ces invisibles personnages une conversation très-sensée. »

Mais je m'aperçois que la mienne ne l'est guère, et que je ferais mieux de continuer l'explication de notre tour.

On prend le moineau et on le couche sur la graine. S'il se débattait trop, on l'entourerait d'un léger ruban pour lui assujettir les ailes et les pattes.

On le couvre de la cloche en appuyant un peu, pour étrein-

dre les bords du petit vase. On attend quatre ou cinq secondes, comme pour donner le temps à l'oiseau de manger quelques grains. On retire la cloche, qui enlève avec elle le moineau et la graine ; alors le serin sort de sa prison et s'envole.

On prend le vase en disant : « Il paraît qu'il a trouvé la graine de son goût, car voilà tout ce qu'il a laissé ; aussi, vous le voyez sous un habit plus décent.

Et on jette les feuilles de rose sur les dames.

Nota. — Si vous deviez entourer le moineau d'un ruban, il faudrait en attacher un pareil à la patte du serin.

Ce tour en présente plusieurs : le moineau que l'on croit sortir d'un œuf cassé ; l'apparition du serin en place du moineau ; le millet qui disparaît et qui semble changé en feuilles de roses ; tout cela en fait un tour très-agréable.

SECTION XI.

Le tour du sucre et du café en grains.

Effet. — On fait voir deux boîtes, dont l'une est emplie de sucre, et l'autre de café en grains.

Pour prouver qu'il n'y a point de fraude, on verse tout le sucre et tout le café dans des vases separés, et on les remet dans les boîtes que l'on éloigne l'une de l'autre.

On prie les spectateurs de bien remarquer où est le sucre et où est le café.

On les montre de nouveau sur place. Ensuite on touche les boîtes du bout d'une baguette, celle qui contenait le sucre est alors remplie de café, et celle qui contenait le café est pleine de sucre. Enfin, ces deux amis ont changé invisiblement de domicile.

On vide encore une fois l'un et l'autre, pour faire voir que le déménagement n'est pas une illusion.

Un spectateur qui voyait faire ce tour disait à ses voisins

et le plus bas possible : En vérité, en y songeant, on n'est pas en sûreté dans un spectacle comme celui-ci. Ces métamorphoses, ces objets enfermés qui changent de lieu invisiblement et sans bruit, à la volonté du magicien, tout cela doit donner de l'inquiétude aux spectateurs qui portent sur eux quelque chose de valeur. Je crois qu'il serait prudent de tenir toujours les mains dans ses poches ; et encore est-on bien sûr que cette précaution ne serait pas inutile ? ces sorciers sont si malins ! On m'a assuré qu'un jour un monsieur avait prêté quelques pièces d'or à un prestidigitateur, qui les rendit après avoir fait son tour. Mais le Monsieur, de retour chez lui, ne trouva plus que des moules de boutons en place de ses louis. Vous voyez ce qu'on risque, si le physicien n'est pas riche en probité. Aussi, j'ai soin de me tâter souvent pour m'assurer que ma montre est toujours dans mon gousset et ma bourse dans ma poche : vous agirez sagement en faisant comme moi.

On va voir, par l'explication du tour, combien ces craintes sont chimériques et mal fondées, et à quel point le savoir du prestidigitateur est calomnié. Ceci nous donne la mesure des lumières et de la sagesse des tribunaux d'autrefois, qui condamnaient au bûcher les prétendus sorciers, qui ne l'étaient pas plus que ceux qui font le tour que je vais décrire.

Dans ce tour, on se sert de deux boîtes d'une forme cylindrique qui ont environ 12 centimètres de hauteur sur 9 de diamètre ; elles doivent se ressembler parfaitement.

Sur ces boîtes s'ajuste une deuxième partie qui n'est guère plus haute que la gorge de la boîte.

Cette partie a un fond en treillage de fil-de-fer ; elle est faite de deux pièces qui, entrant l'une dans l'autre, sont réunies en haut, et, ne se touchant pas dans le bas, laissent un espace pour recevoir la gorge de la boîte. Quand cette partie est mise sur la boîte, elle n'en change pas la forme, car c'est elle-même qui sert de gorge au couvercle quand on ferme

la boîte. Ce couvercle doit entrer aisément. A l'endroit de la réunion de la boîte avec sa deuxième partie, il y a un rebord à chacune d'elles, mais très-peu saillant. Celui de la boîte est en fil-de-fer recouvert de fer-blanc. Celui du faux fond est plat et un peu saillant sur l'autre, ce qui aide à enlever cette pièce avec le couvercle, quand il en est besoin. Quand on veut laisser cette deuxième partie sur la boîte, on retire le couvercle légèrement; et quand on veut enlever cette partie, on serre le couvercle en prenant par le rebord plat dont je viens de parler, et sur lequel pose le couvercle.

Ces boîtes sont connues des prestidigitateurs sous le nom de boîtes au sucre et au café.

Manière de faire le tour.

Préparation. — Dans la partie de dessus, que l'on pourrait appeler faux fond, ou double fond, on met à l'une des boîtes quelques morceaux de sucre. Dans cette même partie de l'autre boîte on met du café en grain : les boîtes paraissent pleines, bien qu'il y ait peu de l'un et de l'autre.

Vous remplissez de sucre la vraie boîte au-dessus de laquelle vous avez mis du café, et de café la boîte sur laquelle est le sucre.

Ces dispositions prises, vous ouvrez les boîtes en enlevant les parties de dessus avec les couvercles, que vous posez sur la table. Vous faites voir le sucre et le café que vous versez entièrement, comme je l'ai dit, dans d'autres vases, et vous remettez l'un et l'autre dans leurs boîtes.

Comme les spectateurs remarquent naturellement celle où est le sucre et celle qui contient le café, il faut trouver un moyen de détourner leur attention et de leur faire perdre de vue ce que l'une et l'autre de ces boîtes contiennent.

Dans ce but, vous prenez ces boîtes comme par distraction; vous en mettez une sous un bras et gardez l'autre à la main.

Vous les changez plusieurs fois, comme pour les tenir d'une manière moins embarrassante.

Vous faites cette manœuvre en avançant vers les spectateurs, pour présenter à l'un d'eux une petite baguette que vous tenez aussi à la main.

Vous priez cette personne de venir toucher les boîtes avec cette baguette. En arrivant à votre table, vous posez les boîtes dessus; mais vous feignez de ne plus savoir ce que chacune contient.

Les spectateurs, qui ont cessé de les suivre de vue, le savent encore moins que vous. Vous levez les couvercles seulement, et on voit le sucre et le café qui sont dans les fausses boîtes. Vous les éloignez l'une de l'autre, en recommandant de ne pas oublier ce que chacune renferme.

Vous remettez les couvercles, et vous dites à la personne que vous avez fait venir près de vous : « Monsieur, cette baguette que vous tenez a, comme l'aimant, deux pôles dont les effets sont opposés. Touchez les boîtes avec ce bout-ci..... —Vous allez voir qu'il n'y a rien de changé. »

Vous retirez les couvercles seulement, et on voit le sucre et le café toujours dans les mêmes boîtes. Vous refermez en disant : « Maintenant, Monsieur, touchez avec l'autre bout...» Vous enlevez, cette fois, les fausses boîtes avec les couvercles, et on voit que, dans la boîte où était le sucre il y a un moment, c'est le café qui s'y trouve, et que, dans l'autre, se trouve le sucre en place du café que l'on venait d'y voir. Vous versez l'un et l'autre dans des vases, et vous montrez l'intérieur des boîtes, en faisant remarquer qu'il n'y a absolument rien.

Les prestidigitateurs ont toujours fait et font encore ce tour de la manière qui vient d'être décrite; mais Conus père a imaginé de l'exécuter d'une autre façon, qui, tout en rajeunissant le tour, lui donne une forme plus agréable. Au lieu de sucre et de café, il se servait d'un mouchoir blanc et d'un mouchoir de couleur. Dans les fausses ouvertures des

boîtes, il faisait coudre ou coller, dans l'une, un morceau de mousseline ou de batiste, et, dans l'autre, un morceau d'étoffe pareille à celle du mouchoir de couleur. Comme ces mouchoirs sont fournis par le prestidigitateur, il peut choisir ceux qu'il veut.

Du reste, c'est la même manière d'opérer dans l'exécution du tour.

SECTION XII.

Boules changeantes.

L'analogie qui existe entre ce tour et le précédent me fait penser à le placer immédiatement après. Cette ingénieuse combinaison est de l'invention d'un amateur allemand, de ma connaissance, assez fort sur la prestidigitation, et qui a bien voulu que je la publie. En même temps que le tour est joli, il donne le moyen de tirer parti de ces boules abandonnées dont il est question dans la section IX de ce chapitre, et l'on va voir que l'on peut encore s'en servir avec avantage.

Ces boules, décrites au commencement de la section que je viens de citer, doivent être très-grosses pour produire plus d'effet. On en prend deux. Les boîtes doivent se ressembler sous tous les rapports.

On peint une de ces boules en rouge et l'autre en noir. On peint les coques de même. La coque noire se met sur la boule rouge, et la coque rouge sur la boule noire.

Il est inutile d'entrer dans de plus amples explications, car c'est la même marche pour conduire le tour et la même manière d'exécuter que dans celui qui précède : toute la différence, c'est qu'au lieu de se servir de mouchoirs, on se sert de boules.

On ne peut se faire une juste idée de ce tour que quand on l'a vu faire. Ceux mêmes qui connaissent la construction de ces boîtes sont déroutés, parce qu'ils voient plusieurs

fois les boules véritables, que l'on montre dans leur entier, quand ils pensent que l'on va ne faire paraître que les coques, et ils en sont à douter qu'il y ait réellement de ces dernières.

SECTION XIII.

Tour des pyramides.

Ce ne sont pas des pyramides d'Égypte que je veux parler, car je pense qu'elles seraient déplacées dans un cabinet de physique, et jamais je ne m'aviserai d'en faire l'acquisition, dans le cas où on les mettrait en vente. D'ailleurs, je ne crois pas qu'un prestidigitateur, quelque habile qu'il soit, puisse les trouver commodes pour jouer des gobelets. Et, je le dis sans jactance, malgré la haute renommée de ces pyramides, je doute qu'elles soient aussi merveilleuses que les miennes. Celles-ci ont encore cet avantage que, quand je ne m'en sers pas pour faire des expériences, je puis en orner ma cheminée, et, pour cet usage, on me donnerait les pyramides d'Égypte pour rien, que je n'en voudrais pas.

Les pyramides que je vais décrire ne doivent leur nom qu'à leur forme. Parlons d'abord de leur effet.

On pose sur la table trois petits socles que l'on fait visiter. Sur chaque socle des coins, on pose un grand gobelet vide.

Sur le socle du milieu on met une carafe remplie d'eau et de vin, moitié de l'un et moitié de l'autre.

On couvre ces trois objets chacun d'une pyramide, dont on fait voir l'intérieur.

On prend un long ruban, que l'on attache par le milieu à la pyramide qui couvre la carafe, et on attache les deux extrémités aux deux pyramides des coins. Alors le prestidigitateur annonce que, par cette communication qu'il vient d'établir, au moyen du ruban, entre les pyramides qui cou-

vrent les gobelets, et celle du milieu qui couvre la carafe pleine, et par le concours de la baguette magique, l'eau et le vin vont sortir de la carafe, et se rendront séparément dans les gobelets, au choix des spectateurs, c'est-à-dire que le vin ira dans le verre que l'on désignera, et que l'eau ira dans l'autre.

Le choix étant arrêté, le prestidigitateur fait couler lentement la baguette le long du ruban, ensuite il retire ce ruban et lève la pyramide du milieu. On voit la carafe vide. Il lève les deux autres pyramides, et le verre désigné pour le vin en est plein, et l'eau se trouve dans l'autre verre.

J'ai vu des savants, assistant à cette expérience, se mettre l'esprit à la torture pour se rendre raison de ce phénomène. Un médecin voulait l'expliquer par le système de la transfusion du sang; un chimiste, par la sympathie, dont la vertu opère invisiblement et à distance, témoin la fameuse poudre du chevalier Digby; un physicien, par l'attraction électrique; un magnétiseur, par la force de la volonté; un métaphysicien, par l'antipathie qui existe entre le vin et l'eau, antipathie si bien comprise des joyeux buveurs, qui appellent immorale l'union de ces deux êtres (1). Enfin, un naturaliste, qui improuvait toutes ces conjectures, après avoir bien cherché, et n'ayant rien trouvé, dit, pour décider la question, qu'il fallait que le diable s'en mêlât. S'il persiste dans son opinion, on peut le désabuser facilement, en lui donnant l'explication toute naturelle que voici.

Les pyramides sont faites en fer-blanc peint, tronquées à leur sommet et surmontées d'une petite boule qui leur sert d'ornement et qui sert aussi pour attacher les rubans.

(1) Et n'ont-ils pas raison? Oui, entre le vin et l'eau, il y a incompatibilité d'humeur; on ne doit pas les unir ensemble; car, qu'est-ce que l'eau? une coureuse! qui, souvent, porte le trouble et la désolation partout où elle passe. Tandis que le vin, bon par nature, se tient, jusqu'à la fin de ses jours, bienfaisant et paisible dans le palais de Diogène.

On donne ordinairement à ces pyramides environ 30 centimètres de hauteur.

Dans la partie supérieure de celles des coins, en dedans, existe un réservoir qui doit pouvoir contenir deux grands verres de liqueur. Pour construire ce réservoir, on fixe un fond à la distance convenable des sommets pour avoir la capacité dont je viens de parler.

Ce réservoir est partagé en deux parties égales, par une cloison qui va du fond au sommet et qui est soudée partout, de sorte que ce réservoir en forme deux.

Sous chacun de ces deux réservoirs est ajusté un petit tuyau de 5 ou 6 centimètres de longueur, et au-dessus, à l'extérieur, sur les deux côtés du sommet, on fait un petit trou pour laisser circuler l'air et introduire la liqueur dans les réservoirs.

La carafe est percée au fond, et doit pouvoir contenir autant de liqueur que les deux gobelets en contiennent ensemble, et chaque gobelet doit être de la capacité de chaque réservoir. Le socle sur lequel on pose la carafe doit pouvoir recevoir aisément, dans son intérieur, toute la liqueur que cette carafe contient. Pour que la liqueur puisse entrer, le socle est percé de petits trous qui ne se voient point, parce que le fer-blanc dont sont faits les socles est peint d'une couleur brune.

Les deux socles des coins sont faits comme celui du milieu, en forme de boîte plate; toute la différence, c'est qu'à ceux-là il n'y a point de trous. La pyramide du milieu est toute simple; elle n'a, bien entendu, point de réservoir, ni rien de particulier.

Préparation de ces pièces au moment de faire le tour.

On bouche le trou du fond de la carafe avec une petite boulette de cire. Pour emplir les réservoirs des pyramides dont on doit couvrir les gobelets, on commence par boucher

les petits tuyaux qui sont dans leur intérieur; ensuite, avec un entonnoir dont le tuyau est très-menu, on met, par le trou qui est au-dessus de chaque réservoir, dans l'un, un verre d'eau, et dans l'autre, un verre de vin, et on bouche aussi ces trous avec une boulette de cire; mais, pour ne pas se tromper, on bouche le trou du réservoir à l'eau avec de la cire blanche, et celui du vin avec de la cire rouge.

Quand ces boulettes de cire sont mises sur les trous, on débouche les tuyaux de l'intérieur des pyramides. Il n'y a pas de danger que la liqueur en sorte, car cette disposition fait l'effet d'une pompe à vin qui serait pleine, et dont on aurait bouché une des ouvertures.

Vous emplissez la carafe en présence de l'assemblée, en y mettant un verre d'eau pure et un verre de vin, et vous la posez sur le socle en la couvrant de sa pyramide, en même temps que vous ôtez du doigt la boulette de cire qui bouche le trou fait au fond de ladite carafe.

Vous demandez alors dans lequel des deux verres, celui de droite ou celui de gauche, on veut que le vin passe. Si, par exemple, on indique le verre de gauche, on prend une pyramide; en en couvrant ce verre, on retire la boulette rouge avec le doigt, et en couvrant l'autre verre, on retire la boulette blanche.

Vous attachez le ruban, et, pendant ce temps et celui employé pour la pantomime de la baguette sur le ruban, les liqueurs s'écoulent, et quand vous levez les pyramides, on voit la carafe vide et les gobelets emplis de la liqueur demandée.

Pour dérouter davantage les spectateurs, on peut, en commençant le tour, assurer que les pyramides sont toutes simples, sans aucun apprêt; et, en parlant, on montre de loin l'intérieur de celles des coins, et comme cet intérieur est peint en noir, on ne peut pas apercevoir le fond ni le petit tuyau. On les repose, et on prend celle du milieu. On avance vers les spectateurs en frappant des doigts sur cette pyramide, et

on la met entre les mains de quelqu'un. Les assistants, voyant qu'il n'y a rien à celle-là, pensent naturellement que les autres sont de même.

On en peut faire autant des socles, en prenant ceux des coins sans affectation et comme premiers venus ; mais il faut employer cette ruse avec adresse et naturel.

SECTION XIV.

Tour du plumet.

Effet. — On emprunte une pièce de cinq francs, que l'on fait marquer.

On emprunte aussi un grand châle, dans lequel on enferme la pièce. On donne le tout à tenir, en priant la personne à laquelle on s'adresse de se saisir, du bout des doigts, de la pièce ainsi enfermée, de sorte que le châle demeure pendant.

On demande une tabatière, et on la pose sur la table. Ensuite, on prend un long tube dans lequel on introduit un grand plumet ; on ferme ce tube, et on le donne à tenir à quelqu'un, après avoir fait remarquer, en rouvrant le tube, que le plumet y est réellement.

On prend la tabatière qui était sur la table, et on la donne aussi à tenir. On reprend la pièce et le châle de la main de la personne qui les tenait, et, au travers du châle, on retire la pièce et on l'envoie dans la tabatière que tient une autre personne ; puis on commande au plumet qui est dans le tube de venir dans le châle prendre la place de la pièce. On relève le châle, et on montre le plumet. On fait ouvrir la tabatière ; on y trouve la pièce marquée. On ouvre aussi le tube pour faire remarquer qu'il n'y a plus rien.

Explication. — Il faut deux plumets pareils : à l'un d'eux, on fixe à la queue une pièce de cinq francs, ou, pour ne pas percer une pièce de cette valeur, on s'en procurera une fausse

ou une médaille de peu d'importance, qui serait de même diamètre.

Il faut encore un tube ou étui en cuivre ou en fer-blanc, qui puisse contenir le plumet dans toute sa longueur. Le fond de ce tube se retire à volonté : il entre comme la cuvette d'une tabatière ronde entre dans son couvercle, c'est-à-dire qu'il entre à gorge dans le tube, en laissant une légère saillie en dehors, formée de son propre fond.

Dans le haut de ce tube, il y a une fausse ouverture faite à peu près comme celles qui sont sur les boîtes au sucre et au café, mais un peu plus profonde; le couvercle se met de même par-dessus, et peut aussi s'enlever seul, ou avec la fausse ouverture, en pressant avec les doigts.

Cette fausse ouverture sert à contenir un bout de plumet qui donne l'apparence du plumet véritable.

Ce tour se fait au commencement d'une séance ou d'une partie de séance, parce qu'il faut placer le plumet à la pièce dans l'intérieur de la manche de l'habit, tout de son long et de façon à ce que la pièce vous touche la paume de la main.

On emprunte une pièce de cinq francs que l'on fait marquer. On emprunte aussi un châle, dans le milieu duquel on feint de mettre la pièce par-dessous; et comme, pour faire ce semblant, on est obligé d'étaler le châle le long du bras, au lieu de mettre la pièce marquée, on la garde dans la main et on tire celle qui tient au plumet, lequel plumet vient avec et se trouve totalement caché par le châle.

On prie une personne de tenir du bout des doigts cette pièce enfermée, et le châle se trouve naturellement pendant. Alors on demande une tabatière, et en allant la poser sur la table, on y introduit adroitement la pièce de cinq francs qui restait dans la main.

On prend le tube duquel on a ôté le fond qu'on a posé sur la gibecière, et, à la vue de tous, on met dans ce tube le plumet qui était resté sur la table.

Comme le tube est ouvert par le bas, et que vous êtes devant votre table, le plumet tombe dessous sans que personne puisse s'en apercevoir. On remet adroitement le fond qu'on reprend sur la gibecière, on ferme l'étui, et on le donne à tenir à quelqu'un, après l'avoir ouvert pour montrer que le plumet y est toujours; mais on ne fait voir que le bout du plumet, parce qu'on a eu soin de ne retirer que le couvercle.

Ces dispositions prises, on va chercher la tabatière qui était restée sur la table, et on prie un des spectateurs de la mettre dans sa poche. On reprend le châle de la main de la personne qui s'en était chargée, et toujours par la pièce attachée au plumet. Alors on feint de prendre cette pièce au travers du châle et de l'envoyer dans la tabatière; puis on commande au plumet, qui est dans le tube, de venir dans le châle à la place de la pièce.

On découvre le plumet, en ayant soin de tenir la pièce cachée dans le creux de la main. On fait ouvrir la tabatière, dans laquelle on trouve la pièce marquée que l'on fait reconnaître; et ouvrant le tube, en enlevant la fausse ouverture avec le couvercle, on fait voir qu'il n'y a plus rien.

On peut simplifier le tour en supprimant la pièce qui tient au plumet, et l'emploi de la tabatière, qui n'est qu'accessoire au tour. On se sert alors d'un bout de crayon, que l'on feint de placer sous le châle, mais que l'on retient dans la main en donnant à tenir la baleine du plumet à sa place. On feint de retirer le bout de crayon au travers du châle, comme on fait avec la pièce. On commande au plumet renfermé dans l'étui de venir dans le châle, on lève ce châle et on fait voir le plumet. On montre l'intérieur du tube pour prouver qu'il est vide.

On peut encore faire ce tour plus simplement et sans se servir de tube. Alors, on a plusieurs plumets placés dans ses manches, et on les fait paraître dans le châle l'un après l'autre.

Ayant emprunté un châle, on dit, en l'étendant sur son

bras : « Il n'y a rien dans ce châle, comme vous voyez? » On tire un plumet, en prenant le châle par le milieu ; on continue en disant : « Mais si ; je crois sentir quelque chose.» On découvre un plumet. — « En voici encore un ! — Encore un autre !!!... »

On comprend que chaque fois que l'on veut tirer un plumet, il faut jeter le châle sur son bras, sous prétexte de faire voir qu'il n'y a rien dedans. On peut mettre deux plumets dans chaque manche, pourvu qu'elles soient un peu larges. Il faut alors manœuvrer le châle par des mouvements bien naturels et bien légers.

Nota. — Je crois que l'on pourrait faire trouver dans le châle d'autres objets que des plumets, tels que des fleurs, des drapeaux, etc., toutes choses que l'on peut placer facilement dans les manches.

Ceci me fait penser à un joli petit tour qui n'est connu que de très-peu de professeurs. Ce tour fut imaginé en ma présence par un habile prestidigitateur, qui l'a exécuté dans une séance donnée devant une nombreuse assemblée, et qui en a été très-bien accueilli. Je vais le décrire.

SECTION XV.

Multiplication des drapeaux.

On fera une certaine quantité de petits drapeaux de diverses couleurs. La manière de les confectionner est bien simple : on choisit des morceaux d'une étoffe très-mince, et on les coupe longs et étroits. On leur donne 10 ou 12 centimètres de longueur, sur 3 ou 4 de largeur ; on les attache ou on les colle par un bout à des brins de bois très-menus, tels que de petites branches de bouleau ou d'osier. On en assemble une douzaine, et on les roule fortement ensemble ; on n'en laisse qu'un d'étendu. En tenant ce paquet, le dos de la main se trouve naturellement en face des spectateurs, et on

ne peut voir les hampes des drapeaux. Et comme il n'y a qu'un drapeau d'étendu, qui cache lui-même aux yeux des personnes présentes le petit rouleau qui se trouve de votre côté, il semble réellement que vous n'en tenez qu'un seul.

On prépare trois ou quatre petits paquets semblables, on en met un ou plusieurs dans sa manche, on en met aussi sous l'habit.

Ces dispositions faites, on fait naître une occasion pour exécuter le tour, ce qui est facile. Par exemple, vous vous adressez à un enfant qui vous aura rendu quelques petits services, comme de tenir une boîte, de prendre des cartes, etc. Alors, vous lui dites : « Mon ami, pour vous récompenser de votre obligeance, je vais vous donner quelque chose, afin que vous vous souveniez de moi. »

Vous allez chercher un paquet et vous dites à l'enfant : « Voulez-vous accepter ce drapeau ? il vous fera grandir, si vous le tenez toujours sur vous. » L'enfant accepte volontiers ; mais vous regardez d'autres jeunes gens, et, comme si vous remarquiez qu'ils convoitent aussi un drapeau, vous dites : « Messieurs, je vois que vous désirez que je vous fasse le même cadeau ? hé bien ! je vais vous satisfaire. » Alors, vous roulez vivement les hampes entre vos mains, et on voit les drapeaux se développer, se multiplier et présenter un volume considérable ; vous les distribuez ; mais, quand vous êtes arrivé au dernier, vous profitez d'un demi-tour de corps pour tirer habilement un paquet de la manche, et vous le joignez vite au drapeau qui vous reste, et, sans interruption, vous roulez de même entre vos mains ce nouveau paquet, et vous faites encore une distribution. Vous procédez toujours ainsi jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus de paquets.

La description de ce petit tour ne peut pas donner une idée de son effet, surtout quand on connaît le moyen de le faire avant de l'avoir vu. Mais que l'on réfléchisse que, s'il est fait avec adresse, les spectateurs ne voient qu'un seul drapeau et sont bien persuadés qu'il n'y en a qu'un ; que l'on se

figure leur étonnement quand ils voient apparaître une multitude de drapeaux qui semblent émanés d'un seul que l'on n'a pas quitté des yeux. Ce tour est aussi brillant au théâtre qu'au salon.

SECTION XVI.

Transposition singulière.

Ce tour est très-agréable et bien facile à exécuter. On pourrait, en le voyant, le prendre pour de l'escamotage ; il n'en est rien : son effet n'est dû qu'à la construction des pièces dont on se sert, comme on va le voir ; et on sait que l'escamotage ne s'opère qu'au moyen de l'adresse et de la légèreté des mains, sans le secours d'aucun objet mécanisé. Ainsi, par exemple, quand, dans un lieu où se trouvent réunies un grand nombre de personnes, il y en a une qui, voulant moucher son nez pour mieux savourer une prise de tabac, ne trouve plus dans ses poches ni mouchoir, ni tabatière, on peut être certain que, dans cette multitude, il y a un facétieux escamoteur qui, par désœuvrement, vient de faire un tour de son métier, en opérant la transposition desdits objets de la poche d'un autre dans la sienne.

Pour notre tour, il faut d'abord un vase en bois de la forme dite *Médicis*. Depuis le milieu du pied de ce vase jusqu'au fond de son ouverture, passe un fil-de-fer aux deux extrémités duquel est fixé un bouton plat qui le maintient dans sa position ; et, dans le pied, est placé un petit ressort à boudin à travers duquel passe le fil-de-fer. Par le moyen de ce ressort, quand on pousse avec le doigt le bouton du bas, celui du haut, qui est dans l'intérieur du vase, se lève et laisse ouvert le trou circulaire où se place le bouton.

La partie inférieure du vase, qui a la forme d'une demi-sphère, est creuse et évidée le plus possible.

Cette partie, qui est destinée à recevoir la graine que l'on

met dans le vase, tient à vis à la partie supérieure. On appelle cette pièce *vase au millet*.

Voici son effet : on met du millet dans le vase; si l'on pousse le bouton du bas, alors, celui du haut, se levant, permet à la graine de couler dans la partie inférieure. On laisse redescendre les boutons en lâchant le doigt, et le vase paraît vide.

Maintenant, il nous faut encore une pièce. C'est un gobelet d'escamoteur, dans l'intérieur duquel est placée, environ au milieu, une soupape à ressort, qui est maintenue en dedans par un crochet qui correspond en dehors par un petit bout de fil-de-fer qui sort par un trou percé sur le côté, à peu de distance de la tête du gobelet, de sorte que, si l'on pousse cette pointe avec le pouce, en prenant le gobelet, le crochet laisse échapper la soupape qui s'ouvre brusquement.

Au bout de cette soupape est ajoutée une espèce de cuillère qui fait le crochet; elle est aussi en fer-blanc, et sert à ramasser les objets qu'on met sur la table et que l'on couvre du gobelet. Cette pièce se nomme *gobelet à ramasser*.

Manière de faire le tour. — On emplit d'avance de millet la partie du gobelet qui est entre la tête et la soupape. On ferme cette soupape et le millet est maintenu.

Vous vous présentez avec le vase dans la main gauche et un œuf caché dans la main droite. Vous montrez l'intérieur, pour faire voir qu'il n'y a rien, et, sous prétexte de faire remarquer que ce vase n'est pas percé, vous le transportez vivement de la main gauche à la droite, en y introduisant l'œuf que les doigts maintiennent dans l'intérieur, en même temps que le pouce soutient le vase en dehors; et vous montrez le dessous du pied.

Vous reprenez le vase de la main gauche, et, en présence de l'assemblée, vous l'emplissez de millet, et, comme ce millet cache l'œuf entièrement, vous pouvez exposer le vase à la vue des spectateurs.

Vous prenez un œuf, que vous faites visiter, vous le mettez sur la table et vous le couvrez d'un gobelet.

Vous annoncez que vous allez faire venir le millet sous le gobelet, et que l'œuf, qui est sous ce gobelot, va prendre la place du millet qui est dans le vase. Vous montrez encore une fois le vase rempli de millet; vous le couvrez de son couvercle, et aussitôt vous poussez le bouton de dessous, et le millet tombe dans la partie inférieure du vase et laisse l'œuf isolé. Vous levez le gobelet, pour faire voir que l'œuf y est toujours, et, en le reposant, vous poussez avec le pouce la petite pointe qui fait ouvrir la soupape. Le millet tombe en même temps que la cuillère de la soupape ramasse l'œuf et le retient dans l'intérieur du gobelet.

Vous faites l'attouchement de rigueur avec la baguette, sur le vase et sur le gobelet, vous levez l'un et vous découvrez l'autre, et les spectateurs voient l'œuf dans le vase et plus de millet, et le millet sous le gobelet en place de l'œuf qui y était.

SECTION XVII.

Tour du gros dé.

En 1831, un dé à jouer, d'un volume gigantesque, ayant un mètre cube, fut trouvé dans un désert d'Afrique par une caravane arabe. Ce dé fut apporté au Caire, et comme il avait quelque chose de particulier, d'extraordinaire, les savants du pays s'assemblèrent pour l'examiner.

En effet, on trouva beaucoup d'hiéroglyphes tracés en bas-relief sur les six surfaces de ce grand dé, et nos savants les expliquèrent, non sans difficulté ni sans débats. Les uns croyaient voir qu'il nous venait de l'étoile Syrius; d'autres, n'allant pas si loin, prétendaient qu'il sortait de la planète de Saturne, d'où il nous était arrivé, peut-être en compagnie de plusieurs aérolithes.

Après bien des contestations, cette dernière assertion prévalut; mais on rejeta le sentiment de ceux qui présumaient que c'était un des ornements qui s'était détaché du chaton de l'anneau de la planète.

Enfin, on tomba d'accord aussi sur cette opinion, que ce dé servait aux Saturniens pour faire la partie, comme nous nous servons des nôtres, et on convint qu'il était probable que son volume était approprié à la taille des habitants du globe en question.

Ce jugement me paraît fort judicieux; car, si Saturne est onze cents fois plus gros que la terre, si nous en croyons nos astronomes, tout doit y être dans les mêmes proportions, parce que la nature est toujours conséquente dans ses œuvres.

Donc, les hommes de ce monde-là doivent être onze cents fois plus grands que nous, et, certes, ils feraient de beaux tambours-majors dans nos armées.

Comme nous sommes dans un siècle où on ne trouve plus rien d'impossible, je dis que, si l'on s'avise d'inventer le moyen d'aller visiter ces gens-là, il serait imprudent de faire ce voyage; car les chats de chez eux pourraient bien nous manger comme des souris, et les oies de leur basse-cour nous prendraient sans doute pour des bannetons. D'ailleurs, que d'autres accidents n'aurions-nous pas à redouter? si, par exemple, nous passions auprès d'un de ces Messieurs dans le moment où sa poitrine l'obligerait de procéder à une expectoration!... nous serions inondés comme d'une vague... Mais je crois que je divague.

Pardon, lecteur, je vais vite rentrer dans la voie, ce que j'aurais dû faire plus tôt, en vous disant, sans préambule ni digression, que le dé dont je viens de parler a donné aux prestidigitateurs qui l'ont vu l'idée du tour que nous allons décrire, et que, s'ils n'ont pas conservé tout-à-fait la dimension du prototype dans la leur, c'est à cause de l'embarras de le poser sur les genoux d'une dame sans la gêner.

Ce tour ne date pas de longtemps, mais il s'est propagé assez vite. Il a été, en moins d'une année, en la possession de tous les prestidigitateurs, qui le conservent toujours dans leur répertoire, parce qu'on le voit constamment avec un nouveau plaisir, quand même on l'aurait déjà vu plusieurs fois.

Il y a différentes manières de l'exécuter; j'en décrirai trois. Dans ces trois, il y en a une que l'on voit rarement et qui maintient ce tour dans le nombre des plus curieux; et une autre, plus rare encore, puisque je ne connais qu'un seul prestidigitateur qui s'en serve. Cette dernière est enrichie d'une circonstance qui rend ce tour vraiment frappant.

Je vais commencer par expliquer comment on le fait le plus ordinairement.

Ce dé est un cube de bois auquel on donne environ 9 à 10 centimètres de surface. C'est loin du dé de Saturne, mais cela n'est déjà pas mal pour nous, chétifs. On le fait peindre en façon de dé à jouer : on a adopté l'usage de peindre les points en blanc sur un fond noir.

Ce dé entre à l'aise dans une espèce de boîte en fer-blanc que l'on fait peindre comme le dé, et qui semble être un dé elle-même, étant posée sur son ouverture, car il y a une surface d'ouverte sur les six.

Ce faux dé entre à son tour, aussi à l'aise, dans une autre boîte que l'on aura fait peindre à volonté. On lui donne, si on veut, par la couleur, l'apparence de l'acajou ou du palissandre.

La couleur dont on se sert pour peindre les pièces en fer-blanc est toujours au vernis.

On peindra en noir l'intérieur de ces deux boîtes.

On met ces trois pièces l'une dans l'autre, et elles doivent toutes s'affleurer. Etant placées sur la table, l'ouverture en bas, si l'on ne veut enlever que la boîte de dessus seulement, on la prend avec légèreté. Si on veut enlever le faux dé avec, on serre un peu avec les doigts. La flexibilité natu-

relle du fer-blanc produit, sur ce faux dé, une pression qui permet de l'enlever avec la boîte.

Notez bien que le faux dé doit toujours passer pour le vrai. Notez encore que, quand il est dans la boîte, on peut montrer hardiment l'intérieur, parce que ce faux dé ne peut pas être aperçu, d'autant moins encore que l'intérieur est noir.

Manière de faire le tour. — On se présente, ayant ces trois pièces l'une dans l'autre à la main. On sort le vrai dé pour le faire visiter, et après on le remet dans la boîte. On emprunte un chapeau. Ici, il faut trouver le moyen de mettre le vrai dé dans le chapeau, sans faire naître aucun soupçon. Un seul mot vous en donne l'occasion.

Vous demandez si on veut que vous fassiez passer ce dé dans le chapeau, visiblement ou invisiblement.

Si l'on répond visiblement, alors vous mettez le tout dans le chapeau, et vous retirez la boîte. Vous montrez l'intérieur du chapeau; on voit le faux dé, que l'on prend pour le vrai, qui est dessous, et vous dites : « Ma foi! cela n'est pas difficile, le voilà, et je l'ai mis visiblement, puisque vous l'avez demandé. Si vous aviez voulu que je le fisse passer invisiblement, voici ce que j'aurais fait. »

Vous allez à votre table et vous y posez le chapeau. Vous en retirez le faux dé seulement, et vous le mettez sur la table, en prenant garde de laisser apercevoir l'ouverture. Faites attention que les spectateurs prennent ce faux dé pour le vrai, et qu'ils sont loin de penser que ce dernier est resté dans le chapeau.

Vous prenez un plat ou une assiette que vous mettez sur le chapeau. Vous demandez un second chapeau que vous posez sur l'assiette, le fond en haut. Sur ce chapeau de dessus, vous placez le faux dé que vous couvrez de sa boîte, et vous dites : « Messieurs, je vais maintenant faire passer invisiblement ce dé dans le chapeau de dessous. » Et, en parlant, vous faites voir encore le faux dé, en levant la boîte à moitié. Du bout de la baguette, vous touchez cette boîte, et vous la

levez en serrant, pour l'enlever avec le faux dé. Vous montrez l'intérieur, et, retirant le chapeau et l'assiette, vous faites voir, dans le chapeau du bas, le dé que vous faites tomber bruyamment sur la table.

Nota. — Si, en commençant, on vous demandait de le faire passer invisiblement, ce serait la même chose; seulement, vous diriez, en mettant de même le tout dans le chapeau et en reprenant la boîte : « Vous avez raison, car, pour le faire passer visiblement, il n'y aurait que cela à faire, et le tour ne serait pas bien surprenant. » — Vous continuez alors comme il vient d'être expliqué.

Seconde manière de faire le tour du gros dé.

Pour celle-ci, nous avons besoin d'une nouvelle pièce, dont voici la construction :

On aura une boîte toute simplement faite en bois très-mince. Cette boîte est carrée et destinée à contenir un faux dé, pareil à celui dont il est parlé ci-dessus.

On aura encore une autre boîte, proprement faite, dont la longueur, prise dans l'intérieur, sera un peu plus que deux fois la largeur totale de la première boîte, et sa largeur, prise aussi dans l'intérieur, est la même que celle de la petite boîte.

On met la petite boîte dans la grande, de laquelle elle vient presqu'affleurer les bords, et doit y couler aisément dans toute sa longueur. Cela étant ainsi disposé, sur l'ouverture de la grande boîte et juste au milieu, on fixera une traverse, qui fera paraître la boîte partagée en deux cases, et de chaque côté de la traverse à chaque case, il y a un couvercle battant, à charnières, de même épaisseur que la traverse. Il est indispensable que le faux dé, qui est dans la petite boîte intérieure, puisse sortir des cases aisément. Quant à cette petite boîte qui est dans la grande, elle ne peut plus en sortir, parce que, sur l'épaisseur des bords de la grande, il y a une bordure plate

et mince en bois noir, qui est saillante de 3 ou 4 millimètres sur l'ouverture.

A chaque couvercle, en dedans, on écrira un numéro : sur l'un, le nº 2; sur l'autre, le nº 1.

On peint aussi en noir tout l'intérieur de la boîte.

Exécution du tour. — Comme dans le précédent, on fait visiter le vrai dé. Ensuite on fait voir la boîte aux deux cases, dans l'une desquelles on aura placé un faux dé, mis dans la petite boîte intérieure, qui doit toujours le recevoir. Ce faux dé est placé de manière à laisser paraître une surface à points; mais, pour que l'on ne s'aperçoive pas de la présence de ce faux dé, on montre les cases l'une après l'autre.

En levant le couvercle, on fait voir d'abord la case vide; on ferme, et, en penchant la boîte, on fait couler le dé dans celle qu'on vient de montrer. On fait voir ensuite l'autre case, qui se trouve vide à son tour. De cette manière, il semble qu'il n'y a rien dans la boîte.

On pose cette boîte sur une table ou sur autre chose, mais en vue des spectateurs.

On prie une personne de retenir un des numéros. Revenu à sa table, sur laquelle est resté le vrai dé, on dit : « Je vais tâcher de faire entrer invisiblement ce dé sous la boîte que voici. (La boîte qui contient le faux dé reste aussi sur la table pendant que l'on fait voir la boîte à deux cases.) Vous voyez qu'il est de la même dimension, et qu'il en remplit toute la capacité. »

En donnant cette explication, on introduit adroitement une balle ou une pomme, préparée à cet effet, dans le faux dé renfermé dans la boîte, et on prend une assiette que l'on pose sur l'ouverture de la boîte, sous prétexte d'intercepter toute communication. Ayant une main sous l'assiette et l'autre sur la boîte, on fait faire, de bas en haut, un demi-tour à ces deux objets, afin que la boîte soit en dessus et l'assiette en bas. On les pose sur la table.

L'assiette que l'on met sur la boîte et le renversement dont

je viens de parler sont nécessaires pour maintenir et cacher la balle qu'on a fourrée dans le faux dé.

On continue en disant : « Si je n'avais à escamoter qu'une balle comme celle-ci (on en prend une pareille à celle qui est dans la boîte), je ne serais pas embarrassé, parce que, pour qui sait jouer des gobelets, cela n'est pas difficile, comme vous voyez (on l'escamote en la laissant tomber sur la gibecière, et on lève la boîte en emportant le faux dé, pour faire voir la balle qui est dessous. On retire cette balle, et on repose la boîte contenant le faux dé) ; mais, pour ce dé, c'est différent ; cependant, je vais essayer de le faire. »

On prend le dé et on le porte sous la table, et disant qu'on va le faire passer au travers, on le laisse sur la gibecière, et on lève la boîte qui couvre le faux dé, que les spectateurs prennent pour le véritable. On recouvre et on ordonne au dé de passer dans la case du numéro retenu. On fait nommer ce numéro, et en ouvrant le couvercle de sa case, on fait voir le dé ; comme pour mieux le montrer, on le retire en renversant la boîte, mais toujours en prenant garde de laisser apercevoir l'ouverture.

On remet le dé dans sa case, mais, cette fois, l'ouverture en dessus, et on ferme.

On va lever la boîte en emportant le faux dé, et on fait voir qu'il n'y a plus rien.

On ordonne de nouveau au dé de sortir de la case où il est, et de revenir sous la boîte qui est sur la table. On fait voir que le dé est revenu, et prenant la boîte aux cases, on les ouvre toutes deux, et les spectateurs voient qu'il n'y a plus rien.

Cette dernière particularité produit un effet frappant, car les spectateurs ont bien vu remettre le dé dans la boîte à laquelle on n'a plus touché ; et comme le faux dé, vu dans son intérieur, représente bien le fond de la case, il semble réellement que la boîte est absolument vide, et on ne conçoit pas cette disparition.

Enfin, on termine le tour en feignant de reprendre le dé par-dessous et au travers de la table sur laquelle on le jette, et on lève la boîte avec le faux dé, pour faire remarquer qu'il n'y a plus rien.

Troisième manière de faire le tour du gros dé.

On commence le tour à peu près comme dans la première manière : on fait visiter le dé et on le remet dans le faux, enfermé dans la boîte.

On emprunte un chapeau, et on dit : « Mon intention est de faire passer le dé dans ce chapeau ; non pas en le mettant comme cela (on le met avec le faux en retirant la boîte) : il n'y aurait pas grand'malice, mais invisiblement. »

On retire le faux dé seulement, et on va le poser sur une boîte quelconque, mais un peu haute, que l'on a mise à dessein sur la table.

On demande un mouchoir, on en couvre le chapeau qui contient le vrai dé, et on prie une dame de tenir ce chapeau sans rien déranger.

Comme, dans ce moment, il est nécessaire d'amuser un peu les spectateurs, on leur donne la boîte à visiter, en recommandant de bien l'examiner, pour tâcher de découvrir le mécanisme qu'elle contient. On continue de parler, en affirmant que cette boîte, qui paraît si simple, est cependant très-compliquée dans son ensemble.

Pendant ce verbiage, que l'on débite devant sa table, on tient, comme par distraction, le faux dé dans lequel on introduit un verre plein de vin, qui était préparé sur la gibecière, et on le reporte ainsi sur la boîte où il était.

On reprend la boîte qu'on avait donnée à visiter, et on va en couvrir le faux dé sous lequel il y a un verre de vin. On prévient que l'on va escamoter ce dé, qui pourtant est bien sous la table.

On prend un verre pareil à celui qui est sous le faux dé et

on l'emplit de vin. Pendant que l'on verse, on prend de la main droite une poignée de petits morceaux de papier de diverses couleurs, disposés sur la gibecière.

On prend le verre et on dit : « Messieurs, je vais faire semblant de boire ce vin ; vous allez croire que je bois effectivement, il n'en sera cependant rien, car le vin va se retrouver dans le moment. Mais il faut que je prenne le gobelet de la main gauche ; on sait que cette main est consacrée à toutes les opérations magiques. »

On boit, et on transporte de suite le verre dans la main droite, où sont les petits papiers, et feignant de jeter le gobelet en l'air, on le laisse retomber sur la gibecière dans le moment que l'on lance au vent les morceaux de papier, et on dit : « Il n'y a plus ni vin, ni verre ; mais ils ne sont pas perdus. » On lève la boîte en emportant le faux dé avec, et le verre de vin apparaît seul. On continue en disant que le dé vient de passer dans le chapeau tenu par la dame.

On lève le mouchoir et on fait voir le dé.

Nota. — Il ne faut pas croire qu'il soit difficile et embarrassant de mettre le verre rempli de vin sous le faux dé : rien de plus aisé. La boîte que l'on a mise sur la table pour y poser ce faux dé cache d'abord le verre que l'on prend sur la gibecière, et, tout en parlant, vous fourrez doucement le gobelet sous le faux dé, que vous n'avez qu'à couler lentement et sans affectation sur les parois intérieures de la boîte ; on n'a simplement qu'à soutenir le verre par le fond, puisqu'il se maintient de lui-même dans le faux dé. D'ailleurs, les spectateurs, attentifs à ce que vous dites, le sont peu aux mouvements de vos mains qui, du reste, n'ont rien de suspect.

Comme la description de tous ces tours de dé a dû paraître passablement ennuyeuse au lecteur, je vais le laisser reposer un peu, en l'entretenant d'un petit tour d'une nature toute particulière, et qui, je l'espère, ne fatiguera pas son attention ; mais j'avoue que je suis fort embarrassé pour entrer en matière ; matière, hélas ! qu'on n'aborde qu'avec crainte et circonspection.

SECTION XVIII.

Beau tour de montre.

Effet. — On emprunte une demi-douzaine de montres, que l'on étale sur la table. On en fait choisir une, et on laisse de côté les autres, dont on n'a plus besoin.

On prend la montre choisie, et on fait remarquer l'heure qu'elle indique dans le moment.

On donne cette montre à une personne, en la priant de la mettre dans sa poche.

On fait prendre au hasard une quantité de jetons, sur un grand nombre que l'on présente.

On annonce que la montre va marquer autant d'heures qu'il y a de jetons dans la main de la personne qui en vient de prendre à discrétion. On vérifie, en faisant voir que l'heure de la montre se rapporte à la quantité de jetons que l'on a pris.

On pose la montre sur la table, le cadran en dessous; on fait jeter deux dés au hasard, et la montre marque le nombre de points amenés.

Cette montre peut aussi prédire d'avance le nombre de cartes qu'il y aura dans un paquet choisi entre plusieurs, inégaux en quantité. Elle peut encore marquer le nombre de points qu'il y a sur une carte tirée à volonté, etc.

On termine le tour en faisant changer l'heure plusieurs fois de suite, en présentant la montre à différentes personnes. On rend les montres à qui elles appartiennent, à moins que l'on n'oublie de les redemander; dans ce cas, c'est un casuel de bénéfice pour le prestidigitateur.

Explication. — Pour ce tour, il faut avoir à soi une montre mécanisée.

Il suffit de connaître l'usage de ces montres, et de savoir que, pour les faire fonctionner, il n'y a qu'à pousser la queue,

comme quand on veut faire sonner une montre à répétition, et qu'à chaque coup de pouce que l'on donne, la petite touche avance d'une heure. La grande touche marche toujours comme dans une montre ordinaire.

Il y a de ces montres d'un mécanisme plus simple ; mais elles sont loin d'offrir la même solidité et les mêmes avantages.

Au reste, ces montres ne sont pas chères, parce qu'elles sont faites en cuivre jaune, ce qui leur donne l'apparence de l'or, et passent pour telles quand on s'en sert.

En commençant le tour, vous avez cette montre mécanisée cachée dans la main. Vous demandez un chapeau, et, en le prenant, vous y mettez votre montre assez adroitement pour ne pas être aperçu, ce qui n'est pas difficile. Vous tenez le chapeau de manière à ne pas laisser voir le fond. Vous empruntez des montres jusqu'à concurrence de cinq, et la vôtre fait six. Vous les étalez de front sur la table, en mettant la vôtre la seconde, à droite ou à gauche, afin qu'elle se trouve toujours au milieu, quand on en a retiré trois.

On comprend bien que les spectateurs, en voyant six montres, croient que vous en avez emprunté six, car personne ne s'avise jamais de les compter à mesure que vous les recueillez.

Maintenant, il s'agit de faire tomber le choix sur votre montre.

Vous invitez une personne à en désigner trois. Si votre montre se trouve dans les trois indiquées, vous mettez les trois autres à l'écart.

Vous invitez de nouveau la même personne à en désigner une des trois qui restent. Si elle indique celle du milieu, comme cela arrive presque toujours, alors le choix est fait, puisque c'est la vôtre. Vous la prenez pour vous en servir, et vous mettez les deux qui restent avec les trois autres. Si elle en indique une des coins, vous la réunissez à celles que vous avez mises à l'écart. Il n'en reste plus que deux.

Dans ce dernier cas, vous changez un mot de la proposition : au lieu de dire : *désignez*, dites : *choisissez* celle des deux que vous voudrez. Si on indique la vôtre, ce mot de *choisissez* fait entendre que c'est cette dernière indiquée avec laquelle on doit faire le tour. Si on indique l'autre, vous l'écartez, et vous dites, en parlant de la vôtre, qui reste seule sur la table : « Vous voyez que c'est celle qu'on ne m'a pas fait retirer que je prends pour faire le tour. »

On trouve, d'ailleurs, tout naturel que vous retiriez comme les autres la dernière désignée, et le mot *choisissez*, dont vous vous êtes servi, n'est pris par les spectateurs que comme synonyme de *désignez*.

Si, en commençant, votre montre n'est pas dans les trois premières désignées, vous procéderez de même en les retirant comme étant celles que l'on rejette. Souvenez-vous qu'en fait de prestidigitation, on se tire souvent d'affaire par des paroles ambiguës.

Ayant fait ainsi tomber le choix sur votre montre, vous la prenez et vous faites voir l'heure qu'elle marque dans le moment. Vous donnez autant do coups de pouce qu'il en faut pour amener l'heure au chiffre pareil au nombre de jetons que vous voulez faire prendre. Ces jetons, que vous présentez dans votre main, sont en grande quantité, mais disposés de manière à ce que l'on ne puisse prendre que le nombre voulu. On trouvera cette manière expliquée dans la Ire section de la IIe partie de cet ouvrage.

Supposons que la montre marque huit heures, qui est l'heure du moment, et que vous vouliez faire prendre dix jetons.

Vous donnez deux coups de pouce au bouton de la montre, et elle marquera dix heures. Vous la donnez à une personne, en la priant de la mettre de suite dans sa poche.

Comme vous présentez la montre de façon à ne pas laisser voir l'heure, cette personne la met dans sa poche comme vous le lui recommandez, sans y porter la moindre attention, et

quand vous la priez de montrer l'heure, on voit que cette heure est au même nombre que celui des jetons qui ont été pris.

Ensuite on met la montre sur la table, le cadran en dessous, après l'avoir mise à l'heure pareille au nombre de points disposés sur les dés dans la boîte qui sert à les recevoir.

Mais il convient que j'esquisse la construction de cette boîte.

Il y en a de plusieurs façons : la plus simple est tournée en bois de la forme d'un vase. Son couvercle est percé pour donner passage aux dés que l'on y jette.

Ce vase contient deux fonds qui forment deux capacités. La première, depuis le couvercle jusqu'au premier fond ; la seconde, depuis le premier fond jusqu'au deuxième. Chacune de ces capacités offre assez d'espace pour y loger deux dés, et elles ont aussi chacune leur ouverture.

Dans le compartiment de dessous, vous mettez deux dés dont vous connaissez les points.

On fait jeter les dés par l'ouverture du couvercle, et ils tombent dans la première case.

Vous ouvrez à la seconde case, et les spectateurs prennent ces nouveaux dés pour ceux que l'on vient de jeter par l'orifice du couvercle. Or, dans ce tour de montre, si les dés de la seconde case portent, par exemple, onze points, vous mettez la montre à onze heures.

Cette boîte aux dés sert dans beaucoup de circonstances.

Enfin, on peut faire durer longtemps ce tour de montre, par différents tours qui peuvent s'y appliquer, tels que le tas de cartes que l'on fait prendre forcément, la carte forcée seule, etc.

Pour terminer, on met sous les yeux d'une personne la montre qui marque une heure quelconque, en lui disant : « Monsieur, quelle heure est-il ? » Cette personne répondra, par exemple : « Il est trois heures. » Vous allez à une autre, qui dit : « Sept heures ; » une autre encore, qui dira : « Midi ; »

et ainsi de suite, toujours en faisant jouer le pouce. Pour finir, vous faites en sorte d'amener l'heure qu'il est dans le moment actuel.

Ce tour met beaucoup de gaîté et d'animation dans l'assemblée, sans préjudice à l'étonnement causé par cette versatilité de la montre, que l'on croit appartenir à quelqu'un des assistants.

Le tour étant fini, on met toutes les montres dans un chapeau, pour les rendre aux personnes qui les ont prêtées. On a soin de garder la montre mécanisée dans la main qui tient le chapeau, et, quand les cinq montres sont rendues, on renverse le chapeau pour faire penser qu'il n'y a plus rien, mais sans affecter de vouloir le faire remarquer.

SECTION XIX.

La plume sautante.

La simplicité d'un moyen que je connais pour faire ce petit tour me donne l'envie de le communiquer aux amateurs de physique amusante.

Decremps a choisi cette récréation pour prouver que l'on peut faire un tour par plusieurs procédés différents. Mais tous ceux qu'il donne pour celui-ci sont plus ou moins compliqués et nécessitent des instruments coûteux ou des préparatifs embarrassants.

Il se servait de canifs très-légers, que je remplace par trois plumes de différentes couleurs.

Voici mon moyen : prenez un morceau de feuille de cuivre de l'épaisseur d'une carte à jouer; mais que ce cuivre soit bien battu, afin qu'il soit très-élastique et fasse bien ressort.

Donnez à cette feuille environ 7 centimètres de longueur, sur trois de largeur.

Coupez-la en losange, et pliez-la juste dans son milieu, en laissant les deux angles assez éloignés l'un de l'autre, pour donner de la chasse à cette espèce de ressort, quand on rapproche ces angles. Voilà tout l'appareil, et voici comment on exécute le tour.

On se procurera trois plumes de couleurs différentes et très-distinctes entre elles, et on préparera d'avance le ressort comme il suit :

On en rapproche les deux angles, que l'on assujettit avec une légère bande de papier que l'on roule d'un ou deux tours, et dont on colle le bout avec une parcelle de pain à cacheter ; mais comme le ressort se détendrait tant que le pain à cacheter ne serait pas bien sec, on le maintient avec du fil, que l'on retire quand il n'est plus nécessaire.

Ce ressort ainsi préparé, on le tient caché dans sa main. On emprunte une pièce de cinq francs, et on la jette avec le ressort dans un gobelet de métal, ou mieux, un vase de porcelaine, que l'on aura fait visiter.

Vous faites observer qu'il n'y a aucune préparation dans la pièce ni dans le gobelet. Vous faites aussi visiter les trois plumes, en disant que l'on n'y trouvera rien non plus ; mais que le mobile de l'expérience se trouve dans une liqueur chimique, préparée pour cet effet.

Vous mettez les trois plumes dans le vase ou gobelet, et vous invitez quelqu'un de l'assemblée de désigner celle des trois que l'on veut voir sauter dehors. Alors, sous prétexte d'arranger les plumes de telle ou telle manière, vous mettez celle qu'on a choisie sur le bout du ressort.

Vous allez prendre un flacon rempli d'eau, que vous aurez colorée pour plus de mystère, et vous en versez sur le ressort. Cette eau détrempe assez promptement le pain à cacheter, et le ressort se détendant brusquement, fait sauter la plume.

Vous prenez le vase, et vous versez dans votre main le ressort et la pièce. Vous rendez celle-ci et gardez l'autre, avec la précaution de ne pas le laisser apercevoir.

SECTION XX.

Moyen ingénieux d'escamoter une bague dans un œuf.

Voici encore un tour de beaucoup d'effet et d'un moyen très-simple, que l'on peut exécuter sans grands frais d'appareils, et dans lequel on trouvera deux procédés que je crois à peu près inconnus des professeurs mêmes. Le premier, c'est d'introduire la bague dans l'œuf; le second, de faire l'échange de la bague. Je vais d'abord exposer l'effet du tour.

On emprunte une bague, que l'on met sur la table, en faisant remarquer que l'on ne l'escamote pas. On présente un coquetier : je veux parler de ceux qui servent pour manger des œufs à la mouillette, et non des marchands de volaille, qu'on appelle aussi de ce nom.

Notre coquetier est en bois; on le met aussi sur la table.

On donne un œuf à visiter, ensuite on le place dans le coquetier, en présence de l'assemblée.

On prend la bague, que l'on met dans sa main; on lui commande de passer dans l'œuf, comme on ordonne à une muscade de passer sous un gobelet. On fait voir que la bague n'est plus dans la main, on casse le bout de l'œuf sans le toucher des doigts, on y fourre un long crochet de fil-de-fer, et on en retire lentement la bague, que l'on porte ainsi à la personne qui l'a prêtée. On dépose cette bague sur une serviette mise entre les mains de la même personne, qui la reconnaît après l'avoir essuyée.

Explication. — Dans le fond du coquetier est pratiquée une petite mortaise, dans laquelle on peut faire entrer une bague au tiers de son diamètre.

Pour échanger la bague en présence de tous les spectateurs sans qu'ils s'en aperçoivent, voici le moyen :

Comme, pour ce tour, on ne doit demander qu'une bague

sans chaton, ou une alliance, on en a une fausse de ce genre. On prend une assiette, et, en la tenant, on place la fausse bague sous le pouce.

On fait observer que, si on prend une assiette pour recevoir la bague, c'est pour que l'on ne suppose pas que l'on puisse l'escamoter. En la portant sur la table, on fait couler la bague contre son pouce, que l'on met vite dessus pour la cacher, en même temps que l'on découvre la fausse. On fait tomber cette fausse bague sur la table, et elle reste à la vue des assistants. Quant à la vraie bague, on la retient secrètement dans la main.

On prend le coquetier, que l'on peut montrer hardiment, sans, toutefois, le donner à tenir, et pour peu que le bois soit brun, la petite fente ne peut pas s'apercevoir.

Sous prétexte d'essuyer le coquetier en dehors et en dedans, on y fourre adroitement la bague que l'on avait dans la main, et elle s'enchâsse aisément dans la petite mortaise. On pose le coquetier sur la table, et on prend un œuf qu'on a eu soin de casser très-légèrement par un bout : on le donne à visiter, et, le reprenant délicatement de deux doigts, pour prévenir tout soupçon d'escamotage, on le met dans le coquetier en appuyant doucement. Pour peu que l'œuf soit fêlé, la bague entre aisément dedans. Alors on reprend la fausse bague qui est restée sur la table, et que les spectateurs prennent toujours pour la véritable ; on la met dans le creux de la main, en disant qu'on va la faire passer dans l'œuf, et on l'escamote comme je l'ai expliqué au commencement de la IIe partie, dans le dernier paragraphe des principes préliminaires. On laisse tomber cette bague sur la gibecière, en posant sa main sur le bord de la table.

On casse l'œuf du bout d'un couteau ou d'une baguette, on en tire la bague avec le crochet dont j'ai parlé, en évitant d'approcher les doigts de l'œuf, de crainte de donner à soupçonner qu'on a pu y fourrer adroitement l'anneau. On le rend à la personne qui l'a prêté, en prenant les précautions de propreté que j'ai recommandées plus haut.

SECTION XXI.

Description de quelques instruments de physique amusante.

Cette section est consacrée à donner l'idée de quelques pièces dont nous aurons bientôt besoin. Je les ai numérotées pour plus de précision dans les renvois. J'ai pensé qu'en donnant ces descriptions à part des tours qui vont suivre, on serait moins fatigué et plus attentif à la lecture de cette explication, n'ayant plus à s'occuper que d'elle.

Je renverrai à cette section, quand il sera nécessaire d'avoir recours à une des pièces qui y sont décrites. Ces descriptions auront pour utilité principale, quand un amateur voudra se former un petit cabinet de physique amusante, de lui faire connaître suffisamment la composition de ces instruments, pour qu'il ne se trompe pas, ou qu'on ne le trompe pas, quand il fera choix de quelques-uns dont il voudra faire l'acquisition pour l'exécution d'un tour qu'il désirera; car, bien que ces instruments aient chacun un nom qui leur est propre, l'ouvrier les confond quelquefois entre eux, ou ne s'accorde pas toujours en cela avec les professeurs.

NUMÉRO PREMIER.

Le vase dit aux tabatières.

La pièce à laquelle on a donné ce nom est une de celles qui offrent le plus de ressources dans les tours. Elle sert dans un grand nombre et elle est un des plus nouveaux instruments dans la magie blanche.

Ce vase est en cuivre ou en fer-blanc peint en dehors. Son volume n'est pas déterminé; on le fait assez grand pour le

théâtre. Pour le salon, voici à peu près la dimension qu'on lui donne:

11 à 12 centimètres de hauteur, sur 9 à 10 de diamètre; sa forme est cylindrique, sauf quelques filets en relief, ou autres moulures que l'on façonne à l'extérieur dans le bas, pour l'orner, et qui en rompent le parallélisme des côtés.

A ce vase on en joint un autre de 6 à 7 centimètres de hauteur.

Ce dernier vase est double: il est formé de deux cylindres d'égale hauteur, dont l'un entre dans l'autre.

Le cylindre intérieur est plus étroit que l'extérieur d'environ 5 millimètres, afin qu'il y ait dans le bas, et tout autour, un espace qui forme naturellement les 5 millimètres de moins qui manquent au diamètre de la partie qui entre dans l'autre. Mais, dans le haut, les deux parties se rapprochent, se joignent, et on les soude, on amincit le bord de manière qu'il ne paraît que de l'épaisseur d'une seule feuille de fer-blanc à peu près. C'est à cette partie de l'intérieur qu'est placé le fond.

On met ce dernier vase sur le premier dont j'ai parlé. Ce premier vase entre par son épaisseur dans celui qui est double, en se fourrant dans l'espace qui existe entre les deux parties de ce dernier; il entre jusqu'au fond, c'est-à-dire dans toute la hauteur du double vase, qui, étant placé, ne change rien à la forme du premier, et tous deux, étant réunis ensemble, paraissent n'en faire qu'un. Ce vase est fixé sur un piédouche.

Il serait avantageux de bien comprendre cette construction, parce que c'est un système qui s'applique à beaucoup de pièces de physique amusante.

On a vu, par la différence de hauteur qu'il y a entre ces deux vases, qui s'incorporent ensemble, qu'il doit y avoir entre leurs deux fonds assez d'espace pour y loger un oiseau, une montre ou une tabatière, tous objets dont on se sert dans certains tours. Le vase est percé d'un trou dans toute sa

hauteur, pour le cas où on se servirait d'un oiseau que l'on y renfermerait. Ce trou a quelques millimètres de diamètre, et est placé au milieu.

Nous avons encore une pièce à décrire pour compléter ce vase : c'est son couvercle, dont la profondeur est égale à la hauteur de la partie qui est double, sans compter le dessus de ce couvercle, qui est en forme de dôme, surmonté d'une boule aussi percée comme le reste du vase.

Ce couvercle doit entrer très-aisément : quand on veut l'enlever seul, on ne serre pas avec les doigts ; quand on veut enlever avec la partie double, on serre.

On remarquera que la construction de ce vase ne diffère guère de celle des boîtes au sucre et au café que sur la différence de hauteur et de profondeur de chacune des parties qui les composent, ce qui vient à l'appui de ce que je disais plus haut sur ce système de construction.

J'ai oublié de dire que la partie supérieure du piédouche, qui forme le fond du vase, est aussi bombée en dehors, pour donner plus d'étendue à l'espace qui se trouve entre lui et le fond de la double partie ; ce qui permet de mettre une plus grande quantité d'objets.

NUMÉRO DEUX.

Description d'un couvercle qui fait partie de l'appareil d'un tour de pièces de monnaie.

C'est un cercle de fer-blanc, de 8 centimètres de diamètre sur un peu moins de 3 de large.

On y soude un fond à 8 millimètres d'un de ses bords, en dedans ; ce qui forme une espèce de gorge pour recevoir un gobelet qu'il doit couvrir.

On perce au milieu de ce fond une rainure assez large et assez longue pour laisser passer librement deux pièces de cinq francs ensemble.

De l'autre côté du fond, qui présente une espèce de boîte ronde, est soudée une case plate fermée de tous côtés, à l'exception de son ouverture, qui correspond exactement avec la rainure.

Cette case doit contenir, sans les presser, les deux pièces qui passent par la rainure, et doit être arrondie par le bas, pour mieux s'accommoder à la forme des pièces.

A côté de la case est soudée perpendiculairement, au fond, une petite tige de fer de la hauteur des bords de la boîte. Cette tige passe à travers un ressort en spirale, dont un des bouts s'avance dans la boîte de 3 ou 4 centimètres.

Des deux côtés de la case, et sur le fond, sont soudées sur champ deux petites bandes de fer-blanc qui servent à guider une plaque destinée à couvrir la rainure, quand on n'a pas besoin de l'ouvrir. Sur cette plaque est soudé un bout de fort fil-de-fer, dont l'extrémité, qui est sur le bord de la plaque, est pliée en crochet et relevée, et dont l'autre extrémité passe en dehors, par un trou fait au cercle de la boîte. Cette extrémité extérieure du fil-de-fer est pliée en chaînon, à travers duquel passe un anneau assez grand pour qu'on puisse y mettre le doigt.

Le bout allongé du ressort qui touche le crochet fixé sur la plaque sert à contraindre cette plaque à couvrir la rainure. Si l'on veut ouvrir celle-ci, on tire l'anneau de dehors, le ressort cède et la rainure se découvre ; et, quand on lâche l'anneau, la plaque est ramenée à sa première position, par l'effet du ressort, et la rainure est bouchée. On comprend que, pour que la plaque couvre la rainure, il faut qu'elle puisse passer sous la case ; aussi est-il ménagé sous cette case, du côté de la plaque, un espace suffisant pour laisser entrer cette dernière.

On met aussi un anneau du côté opposé à celui qui fait mouvoir la plaque; mais celui-là, qui est pareil à l'autre, n'est point mobile; il n'est ajouté que par forme de symétrie.

Enfin, on complète cette pièce en la couvrant d'une autre qui n'est autre chose qu'un couvercle lui-même, auquel on donne la forme que l'on veut; on le soude, et le tout ensemble forme le couvercle mécanique. Le fond est peint en noir.

NUMÉRO TROIS.

La boîte dite aux bonbons, à double tiroir.

Cette boîte, très-simple dans sa composition, est, sans contredit, une des plus ingénieuses pièces que l'on ait imaginées à l'usage de la physique amusante.

Il y en a de toutes grandeurs, mais voici la dimension la plus usitée : 26 centimètres de longueur, 14 de largeur et 9 de hauteur.

Le corps de la boîte est ordinairement fait en planchettes de bois blanc de 10 millimètres d'épaisseur. On met autour de l'ouverture une moulure, pour l'orner, que l'on colle sur l'épaisseur du bois.

Il n'y a pas d'autre mécanisme à cette boîte qu'un bout de ressort de pendule, plié en crochet par un bout. Ce ressort est cloué, par l'autre extrémité, dans une entaille faite en talus sous la boîte, à quelques millimètres de son extrémité de derrière.

En poussant ce ressort par-dessous avec le doigt, le crochet formé au bout entre dans une petite rainure faite transversalement dans la planche.

Ce crochet sert pour arrêter une des parties du double tiroir dont nous allons parler.

Quand la boîte est faite, on la plaque et on colle dessous un morceau d'étoffe, qui semble être mis en vue de propreté, mais bien pour masquer le ressort.

C'est dans le tiroir que consiste tout le mystère. Il emplit toute la capacité de la boîte, et, comme nous le disions, il est double.

On doit le faire en planchettes très-minces, de chêne, parce que ce bois est moins sujet à se tourmenter que les autres.

La première partie, celle dans laquelle l'autre doit entrer, est faite comme les tiroirs ordinaires, à l'exception qu'il n'y a point de planche sur le derrière. Ce vide est réservé pour donner entrée à la seconde partie du tiroir.

Les deux côtés de cette première partie sont assemblés à queue d'aronde ou à pointes dans des feuillures faites à chaque bout de la planche qui forme le devant, laquelle planche porte environ 15 à 16 millimètres d'épaisseur. On met un bouton au milieu de ce devant, il sert à tirer le tiroir. Le fond de cette boîte entre dans des rainures faites à demi-bois dans les côtés; et, sur l'épaisseur de ces côtés, comme sur le devant, on fixe de petites tringles plates, qui sont saillantes en dedans, de l'épaisseur des planchettes qui composent le second tiroir. L'extrémité de derrière de ces tringles est coupée à onglet, pour se joindre aux extrémités de la tringle de la planchette de derrière du tiroir intérieur, lesquelles extrémités sont aussi coupées à onglet.

Les côtés du tiroir intérieur sont cloués à pointes sur le fond, le devant et le derrière. Sous le fond de ce même tiroir, de chaque côté, à un centimètre des bords, est poussée tout du long une rainure à demi-bois de profondeur, dans laquelle entrent deux petits bouts de chevilles rondes qui passent au travers du fond de la première boîte, tout au bout, sur le derrière.

Ces deux petits tourillons servent à diriger le mouvement du tiroir intérieur, et, surtout, à arrêter ce tiroir, afin qu'il ne se sépare pas de l'autre.

Comme tous les côtés sont saillants de quelques millimètres sous le fond de ce double tiroir, le ressort à crochet de la boîte sert à arrêter le tiroir intérieur, par la saillie de la planche de derrière de ce même tiroir, quand on veut ne tirer que le tiroir extérieur.

On a, depuis peu, ajouté à ce tiroir un perfectionnement qui consiste à pouvoir mettre ce tiroir entre les mains de toutes les personnes, sans qu'on puisse détacher le second tiroir du premier. Voici le moyen :

On fait une entaille sur le devant du tiroir, dans laquelle on ajuste une petite planchette, au bout de laquelle on a fixé une mince lame de fer pliée à son extrémité. Le bouton du tiroir entre à vis dans la planchette et peut se mouvoir un peu de haut en bas, parce qu'on a fait pour cela une ouverture au placage assez grande, et comme la partie de derrière du bouton est suffisamment large, elle ne laisse paraître rien de cette ouverture dans son léger mouvement. La lame de fer qui est au bout de la planchette placée dans l'entaille, et qui passe en dedans, est courbée de façon à ce que son crochet puisse entrer dans une petite fente faite sur l'épaisseur du bois de la planche de devant du tiroir intérieur. Par ce moyen, ce tiroir est retenu, en supposant que l'on ait appuyé sur le bouton pour faire descendre le crochet.

Quand on veut dégager le tiroir de dedans, on lève le bouton.

Pour que le crochet qui arrête le tiroir puisse se lever suffisamment, il faut faire une entaille sous la tringle placée sur le devant du tiroir.

NUMÉRO QUATRE.

Le vase au mouchoir brûlé.

Comme les précédentes, cette pièce est encore du nombre des plus utiles et des plus ingénieusement imaginées. Son usage est aussi fort étendu ; elle peut servir dans beaucoup de tours.

Elle a, de plus, l'avantage d'être d'une construction difficile à examiner et à saisir, parce qu'elle ne s'ouvre pas et que son mécanisme n'est pas aisé à deviner, bien qu'assez

simple. Ce mérite soutiendra longtemps l'existence de cette pièce.

Ce vase est en fer-blanc ou en zinc, d'une forme ronde, mais qui est surmontée d'une ouverture élevée et évasée, à peu près comme l'entrée d'un vase aux fleurs. Cette ouverture est assez large pour y laisser passer sans efforts un mouchoir de poche.

La capacité de ce vase sphérique doit pouvoir contenir à l'aise une boule creuse en fer-blanc, de 13 centimètres de diamètre.

Enfin, ce vase est posé sur un piédouche sur lequel il peut se mouvoir et faire un demi-tour. Ce piédouche est posé lui-même sur un petit socle carré, sur lequel il est fixé.

La boule qui est dans le vase est partagée en deux compartiments dans son intérieur, par une cloison qui y est soudée. De chaque côté de cette cloison est percée une ouverture circulaire, dont chacune doit correspondre exactement avec l'ouverture du vase. C'est dans ces cases de la boule que se logent les mouchoirs que l'on met dans le vase.

Ce qui oblige la boule de faire le mouvement nécessaire pour amener chaque case à l'ouverture du vase, c'est un fort fil-de-fer soudé dans le pied, et dont un des bouts, tourné en crochet, vient se placer dans une rainure faite à la boule, à l'endroit convenable qui a été cherché dans les rapports qu'elle a avec les ouvertures de la même boule.

Cette boule est suspendue dans le vase par deux petits pivots qui entrent dans des trous pratiqués à la surface intérieure du vase. Si, en tenant le vase d'une main, on fait faire, de l'autre, un demi-tour au pied, le crochet, qui alors se meut dans la rainure, en ayant parcouru toute l'étendue, a fait tourner la boule de manière à présenter une de ses cases à l'ouverture du vase, et s'arrête là. Et si l'on tourne le pied dans le sens contraire, c'est l'autre case qui vient se présenter.

Comme je l'ai dit, ces directions sont calculées par le pla-

cement de la rainure, relativement aux deux ouvertures de la boule, ce qui est difficile pour les ouvriers qui n'ont pas l'habitude de faire de ces sortes d'ouvrages. L'intérieur de ce vase est toujours peint en noir. On ferme son ouverture par un couvercle surmonté d'une boule en cuivre.

NUMÉRO CINQ.

La boîte à la carte et à l'oiseau.

Cette boîte offre les mêmes avantages que la précédente, sous le rapport de la difficulté, pour les profanes, de connaître son mécanisme, de l'étendue de ses services et de son ingénieuse invention.

On peut la faire en fer-blanc ou en bois, mais ce dernier est infiniment préférable. La forme de cette boîte tient beaucoup de celle du coffre ; voici ses dimensions ordinaires, mais on peut en faire de plus grandes, surtout pour le théâtre.

De hauteur, en tout, y compris le couvercle, 11 centimètres; 12 de longueur et 8 de largeur.

A un peu plus du quart de la hauteur de la boîte, pris dans son intérieur et à partir du fond, est placée une planchette très-mince, qui, étant appliquée contre la paroi intérieure de la boîte, doit venir presqu'à fleur du bord de ladite boîte. Si l'on couche cette planchette parallèlement au fond, sa surface doit remplir toute l'étendue de la boîte, mais sans toucher aucune des parois ; elle forme ainsi un double fond.

Cette planchette est maintenue dans sa position, d'une part par un petit tourillon placé sur son côté en bas, lequel entre dans un trou de même diamètre que le tourillon; ce trou est fait aussi sur le côté de la boîte, en dedans; de l'autre côté, par une pointe en crochet qui communique à un ressort en spirale placé sur le côté de la boîte. Ce ressort est enchâssé dans une entaille circulaire, faite à

l'extérieur de la boîte, si elle est en bois, et elle est naturellement cachée par le placage.

Si la boîte est en fer-blanc, comme ce fer-blanc est doublé partout, le ressort est placé entre les deux feuilles, qui, bien entendu, sont éloignées l'une de l'autre environ de 1 centimètre, ce qui leur donne l'apparence d'une épaisseur de planchette.

Ce ressort est attaché au crochet de la tablette de manière à obliger celle-ci de se tenir plaquée contre le côté de la boîte ; mais elle fléchit facilement, en l'attirant avec le doigt par le haut. Elle se maintient dans une position horizontale, au moyen d'une petite pointe qui est mue par une tige placée dans une rainure faite à demi-bois, au milieu de la planche qui forme le devant de la boîte. Cette petite pointe est rivée à la tige, près de l'extrémité. Le tout est caché par le placage, si la boîte est en bois, et la tige entre les deux feuilles, si la boîte est en fer-blanc.

Dans les boîtes en bois, la tige est soutenue dans la rainure par une petite traverse qui passe par un trou fait dans cette tige et qui n'en gêne pas le mouvement. Les deux extrémités de la traverse sont incrustées dans le bois. A peu de distance de l'extrémité supérieure de la tige, est attaché un bout de ressort de montre ; ce ressort entre dans la rainure quand on place la tige.

C'est au niveau de la planchette, quand elle est dans une position horizontale, qu'est placée la pointe qui la retient, laquelle, étant rivée dans la tige, passe au travers du bois au moyen d'un trou et retient la tablette.

On comprend maintenant que cette pointe a la faculté de rentrer dans l'épaisseur du bois et d'en sortir, étant dirigée par la tige, qui est soumise elle-même au ressort qui y est fixé.

L'état permanent de la pointe est de rester saillante dans l'intérieur de la boîte. Si l'on pousse sur le bois le haut de la tige, la pointe rentrera.

Il reste à dire à présent que le bout supérieur de la tige est limé d'une façon qu'on appelle en bec de flûte.

Un bout de métal pareil à la tige, fixé au bord du couvercle, est de même taillé en bec de flûte, et doit correspondre à la tige ; de sorte qu'en fermant la boîte, ces deux extrémités, se rencontrant, font faire un mouvement à la tige, qui fait rentrer la pointe qui arrête le double fond, lequel se relève brusquement par l'action du ressort placé au côté de la boîte. Ce double fond, se relevant, emporte avec lui la carte mise dessus, et la cache contre la paroi.

Le couvercle de cette boîte s'ouvre à charnière.

Comme le double fond, étant relevé, laisse un enfoncement depuis lui jusqu'au fond de la boîte, il faut le remplir en y collant une planchette de même épaisseur que le double fond. Il faut aussi faire quelques trous au fond de la boîte, pour donner de l'air à l'oiseau, dans le cas où on en mettrait un.

Je me contenterai, pour le moment, de ces quelques descriptions de pièces dont on peut se servir pour les tours de salon. Il en est d'autres que je décrirai au fur et à mesure qu'il en sera besoin pour les tours qu'il me reste à expliquer. Quant aux instruments qui ne sont propres qu'au théâtre, ce n'est pas encore ici le moment de m'en occuper.

Je ferai remarquer, qu'avec ce peu de pièces que je viens de décrire, on peut faire une quantité indéfinie de tours, et en composer soi-même selon son goût et son imagination : on les varie en adjoignant diversement les pièces, et en s'en servant conjointement, tantôt celle-ci avec l'une, tantôt avec l'autre.

SECTION XXII.

Faire passer dans un vase vide un mouchoir mis dans une boîte, et faire retourner dans la boîte ce même mouchoir, le vase et la boîte étant éloignés l'un de l'autre, ou chacun dans les mains d'une personne.

On peut voir, par ce tour, combien il est facile d'en faire de très-surprenants avec des instruments mécanisés.

Prenez la boîte aux bonbons n° 3, section XXI. Donnez-la à visiter, après en avoir ôté le tiroir, que personne ne suspecte, le voyant vide et sans apparence d'apprêts. Remettez-le, et posez la boîte sur la table.

Dans le vase n° 4, vous mettez d'avance un mouchoir blanc dans l'une des deux cases, et amènerez à l'ouverture la case qui reste vide.

Vous faites remarquer qu'il n'y a rien dans ce vase, en montrant son intérieur, et en faisant jouer dedans le bout d'une baguette, pour mieux prouver qu'il est vide.

Vous remettez le couvercle, et en portant le vase sur la table, vous faites faire un demi-tour au pied, pour ramener à l'ouverture la case qui est remplie.

Vous empruntez un mouchoir : si l'on vous en présente un de couleur, vous le refusez, sous prétexte qu'il est, soit trop grand, soit trop épais, ou sous tout autre prétexte; mais en vous adressant à des dames, qui toutes portent des mouchoirs blancs, ce contre-temps n'est point à craindre. Dans tous les cas, gardez-vous d'affecter de n'en vouloir qu'un blanc; ce serait une maladresse.

Vous mettez ce mouchoir dans le tiroir de la boîte devant toute l'assemblée. Alors, en touchant les deux objets du bout de la baguette magique, vous commandez au mouchoir que vous venez de mettre dans la boîte de passer dans le vase

que l'on vient de faire voir vide. Vous ouvrez ce vase, et vous en tirez le mouchoir pour le mieux montrer. Vous le remettez, et, pour prouver que vous ne l'escamotez point, vous faites quelques pas devant les spectateurs, en leur faisant voir l'intérieur du vase dans lequel ils aperçoivent toujours le mouchoir. Cette démarche a pour but de vous donner le loisir de faire faire le demi-tour au pied, pour ramener la case vide en allant reporter le vase sur la table. Vous prenez la boîte en poussant le ressort de dessous, pour arrêter la partie intérieure du tiroir où est le mouchoir, et ne tirer que la partie extérieure qui est vide, et le mouchoir paraît être sorti de la boîte. Vous la refermez et la reportez sur la table. Maintenant, en retouchant de nouveau la boîte et le vase avec la baguette, vous ordonnez au mouchoir de sortir du vase et de revenir invisiblement dans la boîte.

Vous faites voir que le vase est vide, et, en ôtant le tiroir de la boîte, on revoit le mouchoir qui en remplit toute la capacité, et on le rend à la personne qui l'a prêté et qui le reconnaît.

SECTION XXIII.

Faire que deux pièces de cinq francs, enfermées dans une tabatière, qui est elle-même enfermée dans un vase, passent au travers d'un ruban dans un verre éloigné du vase.

Effet. — On emprunte deux pièces de cinq francs que l'on met dans une tabatière; on met cette tabatière dans un vase que l'on ferme. On prend un verre à pied sur lequel est placé un couvercle, et ce verre et le vase sont posés sur la table à une certaine distance l'un de l'autre.

Un ruban communique à ces deux objets, auxquels il est attaché à chacun d'eux par ses bouts.

Au commandement d'une des personnes présentes, les piè-

ces enfermées dans la tabatière qui est dans le vase, en sortent et se rendent dans le gobelet avec bruit.

On retire la tabatière du vase, on l'ouvre, et elle ne contient plus rien.

On remet la tabatière vide dans le vase, que l'on referme.

On reprend les pièces dans le verre, on les met dans sa main et on leur ordonne de rentrer magiquement dans la tabatière enfermée. On fait remarquer qu'on n'a plus rien dans la main; on ouvre le vase pour reprendre la tabatière, dans laquelle on commence par faire entendre les pièces, que l'on fait voir ensuite en ouvrant la boîte.

Explication. — Pour ce tour, on se sert du vase n° 1 et du couvercle mécanisé n° 2, section XXI.

On se souvient que le vase est à deux compartiments et que chacun peut aisément contenir une tabatière : on en a deux toutes pareilles. On en met une dans chaque case. On place d'avance deux pièces de cinq francs dans le couvercle, et on a préparé un gobelet à pied sur lequel le couvercle doit s'ajuster. Il ne faut pas oublier le ruban, et toutes les dispositions seront prises.

On commence le tour par retirer du vase la tabatière qui est dans la première case; on montre l'intérieur de cette case pour prouver qu'il n'y a plus rien.

On emprunte deux pièces de cinq francs et on les met dans la tabatière, que l'on secoue en la mettant dans le vase pour faire sonner les pièces. On couvre le vase et on le pose sur la table.

On met à quelque distance de ce vase le verre à pied, sur lequel on place le couvercle. On attache à l'anneau mobile de ce couvercle un ruban, que l'on fait tenir par un nœud. On attache l'autre bout de ce même ruban au bas de la boule qui est au sommet du vase. On écarte le verre et le vase pour faire raidir le ruban; et, en posant les mains sur les pieds de ces deux objets, vous invitez une personne de commander aux

pièces de sortir de la tabatière. Au moment du commandement, vous appuyez sur les pieds placés sous vos mains.

Cette pression fait tendre fortement le ruban, qui, en tirant l'anneau, fait ouvrir la rainure du couvercle, et les pièces tombent dans le verre.

Comme il y a peu d'espace entre le fond du couvercle et celui du verre, on pourrait dire que les pièces touchent ce dernier fond en même temps qu'elles sortent du premier; aussi, chose très-avantageuse pour le tour, c'est que, si attentifs que soient les spectateurs, ils ne peuvent pas distinguer d'où viennent les pièces, en les voyant paraître.

On ouvre le vase en serrant, pour enlever la deuxième partie avec celle qui la couvre. C'est alors la tabatière de la seconde case que l'on retire et que les spectateurs prennent toujours pour la première.

On fait voir qu'il n'y a plus rien dedans. On la remet dans le vase, que l'on referme; ensuite, on prend, l'une après l'autre, les pièces qui étaient dans le verre, et on les escamote en les laissant tomber sur la gibecière, comme il est expliqué à la page 147 de la deuxième partie de cet ouvrage.

On ouvre le vase à la première case, en n'enlevant que le couvercle, et on fait voir que les pièces sont revenues dans la tabatière.

SECTION XXIV.

Faire sortir invisiblement un oiseau mis dans un vase, pour le faire trouver dans une boîte tenue par une dame, en place d'une carte tirée qu'on avait mise dans ladite boîte, laquelle carte se trouve dans une boîte où il n'y avait rien.

Ce tour produit beaucoup d'effet, et il est aussi facile à exécuter au salon qu'au théâtre.

On se sert de trois pièces dans son exécution : du vase aux

tabatières, n° 1, de la boîte à l'oiseau, n° 5, et de la petite boîte carrée que l'on a fait connaître dans la section IX du présent chapitre.

On se procurera deux oiseaux assez semblables pour qu'on puisse prendre l'un pour l'autre, chose facile, surtout parmi les serins.

On en apportera un dans une petite cage que l'on posera sur la table.

On mettra l'autre, d'avance, dans le fond de la boîte n° 5, et le double fond par-dessus.

Dans la petite boîte carrée on placera, sous le double fond, une carte pareille à celle que l'on doit faire tirer forcément.

Ces dispositions prises, on ouvre le vase aux tabatières à la seconde case, pour faire voir qu'il n'y a rien. On ouvre aussi la petite boîte, où est une carte cachée, pour montrer qu'elle est vide; on referme.

On fait tirer la carte par une dame, on la prie ensuite de mettre cette carte dans la boîte n° 5, qu'on lui laisse entre les mains après l'avoir fait fermer.

On reprend le vase n° 1, on l'ouvre à la première case, dans laquelle on met l'oiseau, que l'on tire de sa cage; on referme le vase. On pose le bout de la baguette magnétique sur chacune des trois boîtes, en disant que cet attouchement va opérer un changement remarquable dans leurs intérieurs.

On ouvre le vase à la seconde case, on fait observer qu'il n'y a plus d'oiseau. On ouvre la petite boîte carrée, et on y voit la carte prise par la dame qui tient la boîte dans laquelle cette carte était. Cette dame ouvre la boîte qu'elle tient, et, à sa grande surprise, y voit le serin en place de sa carte.

Ce qu'il y a de plus frappant dans ce tour, c'est que les spectateurs sont toujours tentés d'examiner la boîte d'où l'oiseau vient de sortir, et, dans ce moment, cette boîte paraît dans toute sa profondeur et sans la moindre apparence de mécanisme, parce que le double fond est relevé, et que, dans

cet état, il met en défaut les recherches les plus minutieuses. Quand ce double fond est couché, on n'y fait pas attention, d'abord, parce que tout l'intérieur est peint en noir, et que, de plus, on n'a nulle raison alors pour désirer le visiter.

On comprend que, par le mécanisme de cette boîte, le double fond qui se relève, relève avec lui la carte, en même temps qu'il découvre l'oiseau ; et cette carte se trouve naturellement cachée entre lui et la paroi de la boîte.

SECTION XXV.

Autre usage de la boîte à l'oiseau.

Si, n'ayant pas d'oiseau, on voulait se servir de cette boîte dans une séance, voici un tour très-agréable que l'on pourra faire avec.

On aura une vingtaine de cartes blanches, sur chacune desquelles on écrira le nom d'un objet quelconque, comme, par exemple : *millet, haricot, café, bonbons, fleurs, amandes, raisin sec, etc.*

On fait tirer forcément la carte qui porte le nom de l'objet que l'on a préparé dans le fond de la boîte.

Je suppose que l'on ait mis des fleurs ; on fait tirer la carte qui porte le mot *fleurs*. Alors vous dites : « Madame, mettez dans cette boîte la carte que vous avez prise au hasard parmi toutes ces cartes qui portent des noms différents. Cette carte va se métamorphoser en la substance dont elle porte le nom. Ouvrez la boîte, Madame. Vous voyez que la carte n'existe plus, et qu'elle est changée en fleurs, puisqu'elle en portait le nom. »

On distribue ces fleurs aux dames. Il peut en tenir encore passablement, en les pressant un peu, et on en augmente le volume en les remuant légèrement.

SECTION XXVI.

Naissance spontanée d'une fleur.

Il y a plusieurs moyens de faire ce tour, mais trop connus pour les rappeler ici. Cependant, en voici un dont je réponds de la nouveauté, parce que je l'ai fait exécuter pour moi d'après ma propre idée; mais on va voir qu'il ne m'a pas fallu faire grands frais d'imagination pour cela.

C'est un vase en fer-blanc, que l'on fera peindre au vernis le plus proprement possible. On lui donnera la forme d'un vase aux fleurs, peu évasé et assez élevé.

Ce vase est double et construit de manière qu'entre les deux doubles il puisse y être contenu à peu près les trois quarts de ce que peut contenir toute la capacité du vase.

Il y aura un trou percé au fond dans l'intérieur de ce vase, et un au-dessus, sur le bord.

Pour remplir cet intervalle qui existe entre les deux corps de fer-blanc, on bouchera le trou du fond avec une cheville et avec un entonnoir dont le bout du tuyau est très-délié, on fera passer de l'eau autant qu'il pourra y en entrer; et, avant de retirer la cheville qui bouche le trou du fond, on bouchera celui du haut avec une petite boulette de cire, et l'eau ne bougera pas quand on retirera la cheville. Mais, si l'on ôte la boulette de cire, l'eau s'échappe par le trou du fond et monte dans l'intérieur du vase, jusqu'à ce que toute l'eau soit écoulée de l'espace où elle était.

Manière de faire le tour. — On aura une rondelle en liége, d'un centimètre au moins d'épaisseur, et d'un diamètre un peu moindre que celui du fond du vase. On fixera au milieu de cette rondelle une petite douille en fer-blanc. On la fera peindre en vert.

Dans l'ouverture qui est au bout de cette petite douille, on

plantera une fleur par sa queue, qui sera courte, pour que la fleur ne s'élève pas trop. Ces préparatifs terminés, on les met dans le vase.

En raison de la forme élevée de ce vase, la fleur, qui est au fond, ne peut pas être aperçue.

On entretient l'assemblée d'un moyen chimique dont on est en possession pour faire naître des fleurs à l'instant.

On feint de mettre quelque graine dans le vase; on y verse deux ou trois gouttes d'une liqueur quelconque, et en même temps on retire la boulette qui bouchait la petite ouverture du haut. Un moment après, on voit la fleur commencer à paraître et s'élever peu à peu jusqu'à ce qu'elle soit entièrement découverte; on la cueille pour l'offrir à une dame.

Il serait bon de poser le vase sur une assiette, pour prévenir tout soupçon de communication entre lui et la table.

Je ne crois pas qu'il soit nécessaire de faire observer que le liége, surnageant toujours sur l'eau, monte, ainsi que la fleur, au fur et à mesure que l'eau s'élève.

SECTION XXVII.

Voyages d'un mouchoir dans différentes contrées.

Effet du tour. — On emprunte un mouchoir que l'on va poser sur la table.

En présence de l'assemblée, on emplit deux boîtes de millet ou de riz, et on les recouvre.

On donne une boîte vide à une personne en la priant de la mettre sous ses pieds.

On met le mouchoir emprunté dans une autre boîte que l'on ferme. Ce mouchoir sort de la boîte invisiblement pour se rendre dans une des boîtes où on a mis du millet, qui ne s'y trouve plus. De cette boîte au millet, le mouchoir passe dans l'autre, de laquelle le millet disparaît aussi. Et, enfin, ce mouchoir sort de même de cette dernière boîte, pour se

trouver dans celle qu'une personne tient sous ses pieds, et dans laquelle il n'y avait d'abord rien.

On fait remarquer que, quand le mouchoir sort des boîtes au millet, le millet y revient aussitôt.

Explication. — On vient de voir qu'il faut quatre pièces mécanisées pour l'exécution de ce tour : les deux boîtes au sucre et au café, la boîte au tiroir double, et une quatrième boîte que je vais décrire.

Cette boîte est très-simple dans sa construction : elle est faite comme celles dont les dames se servent pour mettre leurs ouvrages à l'aiguille, et que, pour cela, on appelle *boîtes à ouvrage.*

Voici les moindres proportions qu'on pourra lui donner : 25 centimètres de longueur, 17 de largeur et 10 de hauteur en tout, c'est-à-dire en y comprenant le couvercle.

Il n'y a de différence entre cette boîte et les boîtes ordinaires, que dans la construction du couvercle.

On fera ce couvercle assez haut, ce qui n'aura rien de choquant pour la vue, parce que, dans ces sortes de boîtes, on les fait tels; un peu plus, un peu moins, c'est indifférent. Dans l'intérieur de ce couvercle, on fixera, à chaque coin, un petit tasseau pour arrêter un double fond très-mince, qui doit laisser, entre lui et le fond propre du couvercle, assez d'espace pour loger un mouchoir de poche.

Dans les boîtes ordinaires à ouvrage, on met souvent, de chaque côté, une petite poignée en acier ou en cuivre, pour les enjoliver. Il faudra en mettre à notre boîte; mais, au lieu de les placer sur la cuvette, on les placera sur les côtés du couvercle, au niveau de l'endroit où s'arrête le double fond.

La queue de ces poignées passant au travers du bois, il faudra disposer celles de notre boîte de façon qu'elles puissent être un peu poussées et tirées sans qu'elles puissent se détacher du couvercle.

On comprend déjà que ce sont ces queues de poignées qui

doivent soutenir le double fond en dedans, et que leur petit mouvement de va et vient est nécessaire pour faire sortir les queues hors de l'épaisseur du bois, ou pour les faire rentrer.

Quand on veut que le double fond reste en place, contre les quatre petits tasseaux, on pousse les poignées; leurs queues ressortent dans l'intérieur et arrêtent le double fond. Si l'on veut faire tomber ce double fond sur celui de la boîte, on tire les poignées, et les petits crochets rentrant dans le bois, le double fond tombe, n'ayant plus de soutien. Tout l'intérieur de la boîte sera peint en noir.

Voilà tout le mécanisme de cette boîte et ce qui en constitue le mystère.

Manière de faire le tour. — Dans les compartiments du haut des boîtes au sucre et au café, on simulera des mouchoirs avec des morceaux de mousseline, comme cela est expliqué à la fin de la section XI de ce chapitre. Vous poserez ces boîtes sur votre table.

Vous cacherez sous votre habit un mouchoir blanc à vous, et vous en emprunterez un. En retournant à votre table, vous ferez l'échange, ce qui est facile puisque vous avez le dos tourné du côté des spectateurs.

Vous posez votre mouchoir sur la table, et vous allez chercher la boîte que je viens de décrire, qui doit être placée dans un endroit hors de la vue des personnes qui composent l'assemblée. Vous mettez promptement le mouchoir qui vous reste sous l'habit entre les deux fonds du couvercle, et vous poussez les poignées pour fixer le double fond.

En revenant avec la boîte, vous l'ouvrez et vous faites voir qu'elle ne contient rien. Vous la refermez, et la mettant sous les pieds de la dame qui vous a prêté le mouchoir, vous tirez les poignées pour que le faux fond tombe dans le fond de la boîte avec le mouchoir.

Vous ouvrez les deux boîtes au sucre et au café, en enle-

vant le compartiment du haut avec le couvercle. Ces deux boîtes paraissent alors entièrement vides. Vous les remplissez de riz ou de millet devant les assistants; vous les recouvrez, et, en les reposant sur la table, vous les éloignez un peu l'une de l'autre.

Vous prenez le mouchoir resté sur la table, et que les spectateurs prennent toujours pour celui qui a été prêté; vous le mettez dans la boîte au tiroir double, après avoir fait visiter cette boîte.

Vous ordonnez à ce mouchoir, que vous venez de renfermer, de passer dans une des boîtes qu'on vient de voir remplir de millet. Vous tirez la partie du tiroir qui paraît vide, vous ouvrez la boîte où il devrait y avoir du millet, et on ne voit plus que le mouchoir, parce que vous n'avez ôté que le couvercle. Vous refermez et ordonnez de nouveau au mouchoir, que l'on vient de voir, de passer dans l'autre boîte. En ouvrant cette dernière, vous faites voir que le mouchoir a obéi. Enfin, ayant refermé cette boîte, vous commandez au mouchoir, que l'on vient de montrer, de passer dans la boîte qu'une dame tient sous ses pieds. Cette dame ouvre, et voit son mouchoir qui semble emplir toute la boîte, parce qu'en tombant dans le fond il s'est développé.

Cette dernière circonstance du tour est vraiment étonnante, car les spectateurs, ayant vu l'intérieur de la boîte au moment de la donner à la personne qui la met sous ses pieds, sont bien persuadés qu'il n'y avait rien. La dame prend son mouchoir et le reconnaît.

On n'oubliera pas, quand le mouchoir en sera censé sorti, de faire voir que le millet est revenu dans les boîtes.

SECTION XXVIII.

Promenade isolée d'une pièce de cinq francs sur la lame d'un sabre.

Malgré ma répugnance à rappeler un tour qui a déjà été publié, j'y suis quelquefois forcé pour en faire comprendre un nouveau ou inédit, qui aura de l'analogie avec le premier.

C'est le cas dans lequel je me trouve en ce moment, pour satisfaire le désir que j'ai de faire part aux amateurs de prestidigitation d'un tour depuis peu importé en France par un étranger.

On connaît depuis longtemps la danse de l'œuf sur une canne. Decremps, dans sa *Magie blanche*, a très-bien décrit le moyen de faire ce tour, qui, publié depuis plus d'un demi-siècle, est encore vu avec plaisir.

Le moyen n'est autre chose qu'une aiguillée de fil noir, dont l'un des bouts tient à l'œuf à l'aide d'une épingle ou d'un brin de bois lié au milieu par le fil et que l'on fait passer dans l'œuf par un petit trou qu'on y a fait. Cette épingle ou brin de bois, étant entré, se place de lui-même longitudinalement sur la surface intérieure de l'œuf. L'autre bout du fil est attaché au bouton de la ceinture du pantalon ou de l'habit. Il est inutile de boucher, comme le dit Decremps, le trou fait à l'œuf.

Mais le plus important du tour, et ce que Decremps a négligé d'expliquer, c'est de faire croire aux spectateurs que l'œuf qui danse a été choisi par eux.

Il y a, pour cela, plusieurs moyens, plus ou moins ingénieux, employés par les prestidigitateurs; mais, de tous, voici celui que je préfère, comme étant le plus simple et le plus naturel.

On prend d'une main son œuf préparé avec deux autres.

De l'autre main on tient une assiette. Etant arrivé devant l'assemblée, on pose ces trois œufs dans l'assiette, mettant au milieu celui qui est préparé. On prie quelqu'un de désigner celui qui doit montrer son savoir-faire sur la valse.

Si, par hasard (car ce serait un hasard), on ne désignait pas celui du milieu, on prend celui qu'on indique, comme pour le séparer de ceux qui restent, et, en allant reporter sur la table l'assiette et les deux œufs, on échange adroitement celui qu'on tient avec celui qui est préparé. Les spectateurs, ayant vu trois œufs rouler sur un plat, n'ont aucune raison pour suspecter l'un plus que les autres.

On prend une canne au milieu de laquelle on pose l'œuf; on affecte de tâtonner un moment et on exécute le tour. On penche insensiblement tantôt la main droite, tantôt la gauche, et l'œuf paraît parcourir de lui-même toute la longueur de la canne; mais il faut s'exercer pour bien faire cette manœuvre, parce que le fil qui maintient l'œuf doit toujours être tendu également.

On voit qu'il n'est pas nécessaire de se servir du chapeau dont parle Decremps. Si c'était une nécessité, comme il faut que le chapeau tombe, cela serait sans doute dans l'intérêt des chapeliers, mais point du tout dans celui du propriétaire du chapeau.

L'œuf ayant rempli son rôle en artiste consommé, pour le récompenser de son travail, on le prend et on l'ouvre en deux sur une assiette, sous prétexte de montrer qu'il était très-naturel, et en même temps pour s'en débarrasser.

Quelquefois on fait, immédiatement après ce tour, celui de l'omelette dans le chapeau ; dans ce cas, on se sert de l'œuf cassé. Je ne parlerai pas de ce tour, qui est trop connu.

Si je me suis un peu étendu dans l'explication de celui-ci, depuis longtemps publié, c'est, comme je l'ai dit, parce que Decremps, qui a bien donné le moyen par lequel se fait un tour, n'a pas donné la manière de l'exécuter. Connaître le moyen n'est pas tout : l'essentiel est de savoir le présenter et

le faire valoir; à ce sujet, il ne faut passer sur rien dans les explications, et je crois que, dans la matière que je traite, contrairement à toute autre, le laconisme ne serait pas toujours un mérite, car tout le monde n'a pas la faculté de deviner.

Je viens au tour que j'ai promis.

On peut faire suivre celui-ci immédiatement de la danse de l'œuf. Ayant terminé ce dernier, on dit : « Plusieurs personnes se sont imaginées que le tour que je viens de faire s'exécutait par le moyen de ressorts, de fils ou de quelque mécanisme. On se trompe, il n'y a rien de tout cela. Si quelqu'un a des œufs dans sa poche, qu'on me les donne, et je les ferai valser aussi bien que celui dont je viens de me servir. Si on n'a pas d'œuf, on a bien quelques pièces de cinq francs, des tabatières, des bonbonnières? C'est la même chose. Je renonce aussi à ma canne, pour prouver que tout objet m'est indifférent. Voici un sabre que j'avais disposé pour quelques autres tours, je vais m'en servir. On peut le visiter (on le donne). »

Après cet éloquent exorde, on prend le sabre. On emprunte une pièce de cinq francs, on la pose de suite contre la lame du sabre, et elle se promène et roule d'un bout à l'autre, comme l'œuf sur la canne.

On remet cette pièce à la personne qui l'a prêtée; on en demande une autre, qui fait le même exercice. On peut faire valser ainsi des tabatières, des bonbonnières et autres choses semblables, pourvu qu'elles ne soient pas trop pesantes. On change plusieurs fois les objets, que l'on rend pour en reprendre d'autres.

Explication du moyen. — C'est tout simplement une espèce de bouton en cuivre, qui a quelque ressemblance avec ces doubles boutons de chemise que l'on passe par les deux boutonnières. Ce sont enfin deux boutons jumeaux séparés par une profonde rainure, et qui tiennent ensemble par une petite tige ménagée au centre. On pourra donner à ces bou-

tons 15 ou 16 millimètres de diamètre. De ces deux boutons, il y en a un qui est mince et plat, sur la surface duquel on fera quelques rayures pour mieux retenir de la cire que l'on doit y mettre. L'autre partie de ce bouton doit être très-épaisse et assez pesante pour pouvoir équilibrer une pièce de cinq francs.

On met de la cire à sceller sur la surface du bouton mince.

Quand on fait le tour, on tient ce bouton caché dans la main gauche. On prend, de la main droite, la pièce qu'on vous présente, et, la transportant dans l'autre main, on y colle le bouton, qui tient de suite.

La surface de la pièce qui est opposée à celle où est le bouton, étant tournée du côté des spectateurs, empêche ceux-ci de voir ce bouton, qui est d'un bien moindre volume que la pièce.

On prend le sabre, que l'on tient dans une position horizontale; on met la rainure du bouton sur le taillant, qui y entre aisément, et, faisant jouer légèrement le sabre, comme on fait avec la canne, c'est-à-dire en le portant et l'inclinant un peu de droite à gauche, on voit la pièce, allant et revenant, parcourir en roulant toute la longueur de l'arme; on la reprend, et, la détachant du bouton, que l'on garde toujours dans la main gauche, on la rend, pour en reprendre une autre, que l'on fait manœuvrer de même. On sent bien que l'on en peut faire autant d'une tabatière ou d'une bonbonnière légère, comme d'une pièce de cinq francs.

SECTION XXIX.

La montre brisée et raccommodée.

Sans être doué d'un génie supérieur, ni d'une adresse prodigieuse, on peut avoir le talent de briser une montre; mais, pour la raccommoder en aussi peu de temps qu'il en

faut pour la broyer, je le donne à l'horloger le plus habile. C'est cependant ce que je me propose de vous enseigner, mais par les moyens que donne la magie blanche; je n'en connais pas d'autres, et je crois même qu'il n'y en a pas.

Je vais expliquer ce tour comme les professeurs de physique amusante l'ont toujours fait jusqu'à présent, et en le comparant avec le même que Decremps a décrit dans sa *Magie blanche*, il sera facile de voir combien il était dans l'erreur dans sa façon de le concevoir. On va comprendre que l'on n'a pas besoin de deux sortes de compères, comme il le dit, ni d'attendre l'occasion d'examiner la montre d'une personne pour s'en procurer une pareille, dans l'espoir que cette personne assistera à une séance dans laquelle on ferait ce tour.

Il en est de même dans presque tous ceux qu'il a décrits avec beaucoup d'esprit, mais peu de fondement; comme j'avais à cœur de le démontrer, m'y étant engagé dans l'introduction de cet ouvrage, j'ai choisi ce tour de préférence aux autres, parce qu'il est un des moins abandonnés. Sans le motif que je viens d'alléguer, je n'en aurais pas parlé, parce qu'il est déjà ancien et qu'on ne le pratique plus guère à présent. Dans la description des tours de théâtre, j'aurai occasion de revenir sur ce sujet, pour appuyer mes preuves et les rendre plus évidentes.

Il y a plusieurs manières de faire ce tour, qui diffèrent toutes de celle insérée dans la *Magie blanche* de Decremps. Voici la plus simple, qui n'est pas la moins bonne :

On se sert du mortier et du pilon décrits dans la section X de ce chapitre. Dans le pilon, on placera toutes les parties d'une montre avec sa boîte, qu'il faudrait un peu bossuer. On choisira cette boîte de la forme de celle qu'on porte le plus communément. Avoir peur que le propriétaire de la montre que vous allez emprunter demande la fausse boîte, pour l'examiner et voir si c'est la sienne, serait le fait d'un prestidigitateur novice. Celui qui a de l'expérience n'a pas

cette crainte, qui ne serait que chimérique, parce qu'on ne demande jamais à faire cet examen.

On fait visiter le mortier, que l'on reporte après sur la table. On emprunte une montre, et comme, ordinairement, on en offre plusieurs, on a soin de prendre celle qui a le plus de ressemblance avec la fausse boîte. On ôte la chaîne, et on met ou on fait mettre la montre dans le mortier. On donne dessus un fort coup avec le pilon; on sait que, d'après la construction des instruments, ce coup ne peut pas endommager la montre.

La nature du bruit occasionné par les débris renfermés dans le pilon, fait croire que la montre est effectivement brisée. On renverse le tout sur la table; la montre ne court aucun risque de tomber, étant retenue dans le mortier par la rondelle que le pilon a lâchée.

On reporte le mortier sur une table du fond, sous prétexte d'aller chercher le papier dans lequel vous voulez enfermer les débris que vous venez de verser sur la table de devant. Quand ces débris sont rassemblés, on les enveloppe dans le papier, et on va chercher le vase aux tabatières, qui est tout disposé. Mais avant, on prend vite la vraie montre restée dans le mortier; on l'enveloppe à la hâte et on la met dans le fond du vase, que l'on referme.

La lenteur inévitable que l'on met dans cette opération n'est pas sensible pour les spectateurs, qui croient que vous cherchez quelque chose qui ne vous tombe pas sous la main.

Etant revenu à sa table, on ouvre la première case du vase, on y met les débris de montre, et, en touchant avec la baguette magique, vous dites que la montre va rentrer dans son état primitif. Vous ouvrez à la deuxième case, et vous faites voir la montre raccommodée.

Nota. — En place du vase aux tabatières, on peut encore se servir du tombeau à l'oiseau, dont je donnerai la description dans le dernier chapitre.

SECTION XXX.

Transposition soudaine de divers objets dans des lieux différents.

Effet. — On emprunte un mouchoir que l'on met dans un vase qui contenait une grosse boule, que l'on retire pour la mettre dans un autre vase.

On emplit une boîte de millet, et on pose un gobelet à jouer sur un plateau.

Il résulte, d'après cet arrangement, que le mouchoir qu'on avait placé dans le premier vase, se trouve dans le vase au millet, que ce millet est venu sous le gobelet où il n'y avait rien, que la boule qu'on avait mise dans le vase aux tabatières est retournée dans le premier vase, d'où elle avait été retirée pour y mettre le mouchoir, et que cette boule est remplacée par des fleurs, dans le vase aux tabatières d'où elle vient de sortir.

Avant d'expliquer la manière de faire le tour, nous avons à décrire une pièce qui nous manque, et dont nous n'avons pas encore parlé.

C'est une espèce de vase en bois, de forme sphérique, et qui peut contenir juste une boule creuse en fer-blanc, de 10 centimètres de diamètre. Ce vase et la boule s'ouvrent par le milieu. Une des demi-sphères de la boule doit se tenir seule, en l'appuyant un peu, dans la partie supérieure du vase, et l'autre demi-sphère est mise dans la partie inférieure.

Pour que cette dernière demi-sphère ne vacille pas, on placera, dans le milieu du fond du vase, une petite pointe qui entrera dans un trou imperceptible fait à la boule. Quand ces deux parties sont placées dans le vase, il semble qu'il n'y a rien.

Ce vase est surmonté d'un bouton de forme ronde ou ovale, qui entre dans une ouverture circulaire, et peut s'enfoncer et remonter par le moyen d'un petit ressort à boudin placé dans l'ouverture par où passe la queue de ce bouton, et qui fait repoussoir. Si l'on ferme le vase muni des deux parties de la boule, et que l'on appuie sur le bouton, les deux demi-sphères de la boule se joignent et ne forment plus qu'un globe.

De plus, on fera tourner une boule en bois, qui devra entrer juste dans celle en fer-blanc, sans, toutefois, empêcher celle-ci de se fermer entièrement.

Ce vase sera porté sur un pied ou sur une petite colonne.

On fera peindre d'une couleur quelconque l'extérieur de la boule en fer-blanc et celui de la boule en bois; mais toutes deux doivent être de pareille couleur. Vues séparément, elles doivent toujours passer pour la même.

L'intérieur de la boule en fer-blanc et celui du vase seront peints en noir.

Ce vase peut servir dans plusieurs tours; mais, comme on le trouve rarement, je dirai, pour surcroît de renseignement sur sa construction, qu'il est absolument comme ces petits vases que l'on est convenu d'appeler *Boules de magnèse*, et que l'on se procurera facilement chez les constructeurs d'objets de physique amusante.

Dispositions préalables avant de faire le tour. — Il faut préparer une grande boîte que l'on emplira au tiers de millet.

On placera dans le vase qui vient d'être décrit les deux parties de la boule de fer-blanc, qui ne doivent se joindre que quand on appuie sur le bouton du vase. On mettra la boule en bois dedans. Ce vase ainsi disposé, on le fermera.

On jetera dans le gobelet à jouer, qui doit être grand, autant de millet que la boîte au sucre ou au café peut en contenir dans sa grande capacité, c'est-à-dire dans celle qui est sous le compartiment de dessus. Ce millet sera arrêté, dans

le gobelet, par un cercle en carton ou en fer-blanc que l'on fera entrer un peu de force.

On mettra des fleurs dans le fond du vase aux tabatières. A propos de ce vase, j'ai une observation à faire.

Celui que j'ai décrit sous le n° 1 serait trop petit pour contenir la boule; et comme il faut toujours en avoir un plus spacieux pour servir quand on veut escamoter des animaux un peu grands, tels que lapins, pigeons, tourterelles, etc., on prendra celui-ci pour le tour que nous expliquons. Enfin, pour terminer les dispositions, il faudra se pourvoir d'une boîte toute pareille, extérieurement, à la boîte au café, mais qui sera toute simple, c'est-à-dire sans compartiments. On laissera celle-ci en vue de l'assemblée. Quant à la boîte à compartiments, on la tiendra à l'écart, à côté de la grande boîte où on a mis du millet.

Exécution du tour. — On a un mouchoir blanc sous le côté de l'habit: on en emprunte un, et, en s'en allant, pour le porter sur la table, on fait l'échange, et on pose celui qu'on avait caché sous l'habit.

On va chercher la grande boîte où est le millet; mais, avant de le prendre, on met promptement le vrai mouchoir dans la boîte au café qui était préparée, et on met le compartiment dessus, mais sans le couvercle. On couche cette boîte, pour la cacher, dans la grande que l'on apporte sur la table. On prend la boîte pareille à celle où on vient de mettre le mouchoir; on la donne à visiter; on la reprend, en laissant son couvercle dans les mains d'une personne. On annonce que l'on va emplir cette boîte de millet, et, feignant d'y mettre de cette graine en la plongeant dans la grande boîte, on l'échange avec l'autre où est le mouchoir, et continuant de remuer le millet, on emplit le compartiment de la boîte que l'on tient, et on la fait voir aux spectateurs, qui la prennent toujours pour la même et la croient entièrement pleine de millet. On redemande le couvercle à la personne qui le tenait, on en couvre la boîte, que l'on pose sur la table.

Comme cette boîte et celle qui est restée dans la grande sont de même dimension, le couvercle de l'une va à l'autre.

On prend sur la table le mouchoir, que le spectateur croit être celui qui a été prêté, on le met dans le vase aux boules, après avoir retiré celle qui est massive. On met cette dernière dans la première case de la boîte aux tabatières, et on ferme.

On met le grand gobelet d'escamoteur sur un plateau; on le pose en tapant sans affectation, pour que le cercle s'échappe et laisse tomber le millet.

On touche toutes ces pièces avec la baguette magique ; ensuite, après avoir appuyé le bouton sur le vase aux boules, on ouvre ce vase et on fait voir que le mouchoir en est sorti et que la boule l'a remplacé. On ouvre aussi le vase aux tabatières, pour montrer qu'il n'y a plus de boule, et on jette les fleurs sur l'assemblée. On lève le gobelet, pour faire voir la graine qu'on avait mise dans la boîte au café. On ouvre enfin cette dernière, et on en retire le mouchoir, que l'on rend à la personne qui l'avait prêté.

Je termine ici la description des tours que l'on peut faire dans un salon, et dont la plus grande partie peut aussi se faire au théâtre. Je vais maintenant m'occuper de ceux qu'on ne peut exécuter qu'au théâtre seulement.

On comprendra facilement, qu'à l'aide des pièces mécanisées, on peut tripler le nombre des tours que j'ai expliqués dans ce chapitre, et même les varier indéfiniment, avec un peu d'imagination et de goût.

On a vu que j'ai fait servir le vase aux tabatières à autre chose que le tour des pièces de monnaie dont j'ai parlé.

Je n'ai rien dit du tour du mouchoir brûlé et rétabli, que l'on fait avec le vase décrit sous le numéro 4, parce que ce tour s'explique de lui-même quand on connaît la propriété de ce vase ; je l'ai fait servir dans un autre tour.

Je viens de parler de millet dans la dernière section : on peut composer plusieurs tours assez jolis avec cette graine, en

faisant usage des pièces que nous connaissons et qui servent à toute autre chose. Que je mette de ce millet dans le compartiment et dans le gobelet à jouer, où il serait maintenu par le cercle en carton dont j'ai parlé dans la section précédente; puis, que je prenne le vase décrit dans la section XVII, et qu'en présence des spectateurs, j'y verse du millet; alors, je fais disparaître ce millet, pour le faire trouver dans la boîte au sucre que j'avais montrée vide, et de là passer sous le gobelet à jouer où il n'y avait rien; lequel gobelet je donne après à visiter, pour prouver qu'il n'y a pas de mécanisme.

A combien de tours peut servir la boîte au tiroir double, et qui, pourtant, n'est pas encore la plus féconde en utilité.

Cette faculté de varier les tours se trouve dans les plus petites pièces : par exemple, la boîte cylindrique décrite dans la section V, avec laquelle je n'ai expliqué qu'un tour, peut servir à plusieurs autres. Que l'on emplisse de bonbons la partie du milieu, et qu'on l'ouvre comme il le faut pour ne laisser voir que l'intérieur de la boîte proprement dite, ce qui la fait paraître vide; on fait mettre un centime dans ce vide, en disant que la boîte va apporter des bonbons pour cette valeur. On ferme, et on donne la boîte à un enfant, qui l'ouvre et la voit toute pleine de sucreries.

Si on voulait enrichir ce tour, il faudrait avoir plusieurs de ces boîtes bien pareilles, desquelles on ferait l'échange adroitement et à propos. Alors, on dirait, comme par réflexion : « Mais je puis offrir aussi quelque chose à ces dames. » On fait voir la boîte vide, on la ferme et on la donne à une dame, qui la rouvre elle-même, et qui, sans doute, est fort étonnée de trouver des fleurs ou autres jolies choses, dont on fait une distribution.

Enfin, on ferait cent tours différents avec huit ou dix pièces, et on ne finirait pas, si l'on voulait les expliquer tous.

CHAPITRE III.

DES TOURS DE THÉATRE OU MAGIE BLANCHE.

On a vu, par les explications qui précèdent, que rien n'est plus naturel que la cause de tous ces effets qui paraissent merveilleux.

Comme les choses les plus frivoles ont souvent un côté utile, la magie blanche dévoilée pourra désabuser ces personnes crédules qui, au milieu du XIXe siècle, croient encore aux sorciers, aux sorts et aux devins; pitoyable erreur qui leur est toujours préjudiciable et souvent funeste !

Le moyen de se préserver de ces chimères, c'est de se pénétrer de cette grande vérité, que tout ce qui paraît contraire aux lois et aux règles que la nature a prescrites est illusoire ; et encore, de se tenir en garde contre les ruses employées par quelques prestidigitateurs pour en faire accroire et se créer une réputation de puissance semblable à celle des génies des *Mille et une Nuits*.

SECTION Ire.

Des tables diverses en usage au théâtre.

Table à la Conus. — J'ai suffisamment parlé de la table élevée à laquelle est ajoutée une planche à coulisse en façon de tiroir, et qui sert de gibecière. Cette table n'est point en usage chez les prestidigitateurs ; elle était particulière à Conus père, qui était d'une adresse et d'une intelligence extraordinaires pour les tours ; ceux qu'il faisait n'étaient qu'à lui, et personne que je sache parmi ses confrères n'avait osé lui faire concurrence.

J'ai dû recommander cette table, parce que j'ai décrit les

principaux tours de Conus, ceux qui ont fait sa grande réputation et pour lesquels la table en question est indispensable.

Table à coffre. — On s'est longtemps servi, et même on se sert encore, d'une table munie d'un fond placé à une distance du dessus telle, qu'il y ait assez d'espace entre ces deux surfaces, pour qu'une personne puisse y être contenue aisément, avec les objets dont on a besoin pour les tours qu'on a préparés.

Sur cette table, on ajoute ordinairement deux ou trois trappes qui sont d'une ressource infinie. Le tapis descend assez du côté des spectateurs, pour que le fond soit entièrement caché. Le compère qui doit se blottir dans cette boîte, y entre avant le lever du rideau, pour n'en sortir que quand on le baisse.

Une chose qui m'a toujours étonné, c'est que je n'ai jamais vu arriver rien de fâcheux aux prestidigitateurs qui se servaient de cette table, et mon étonnement était d'autant plus grand, que je voyais qu'en général on soupçonnait que quelqu'un était caché dedans. Mais je n'en regarderai pas moins comme une témérité l'usage de cette table dans ces conditions.

Table simple. — J'approuve beaucoup, dans sa méthode, la prudence d'un professeur de physique amusante que j'ai connu. Sa table n'avait pas de cachette, elle était seulement à trappe ; le tapis qui la couvrait descendait jusque sur le plancher, et le prestidigitateur levait de temps en temps ce tapis, pour faire remarquer qu'il n'y avait aucune préparation à la table. Mais, en face de cette table, au bas du fond du théâtre, il y avait une ouverture masquée par une toile qu'on écartait aisément, et, par cette ouverture, le compère sortait en rampant pour aller se placer sous la table et faire son service. On comprend bien que l'étendue de la table cachait cette ouverture aux yeux des spectateurs, et qu'ils ne pouvaient voir sortir ni entrer le compère.

Cette disposition prévient toute rencontre importune, car

si un fâcheux vient manifester tout haut ses soupçons qu'un compère est sous la table, alors celui-ci rentre promptement dans le lieu d'où il était sorti, et le prestidigitateur lève aussitôt le tapis, pour donner un démenti à l'interrupteur.

Table à trappes. — Au théâtre, les tables à trappes sont de rigueur et indispensables dans la magie blanche. Voici la plus simple manière de faire ces trappes :

On forme une ouverture carrée plus ou moins grande ; on y ajuste une pièce de même bois que la table. Cette pièce est fixée par deux charnières vissées en dessous. Du côté opposé aux charnières, on attache, sous cette trappe, une petite planchette pour l'arrêter, afin qu'elle ne passe pas le niveau de la table, position qu'elle garde par l'effet d'un bout de ressort de pendule placé sous la table avec deux vis.

On fait ordinairement ces trappes sur des tables disposées en damier, pour en dissimuler les joints. Dans ce cas, le tapis est attaché sur les bords de la table.

Pour ouvrir ces trappes, on met au bout un petit anneau, que l'on tire pour faire fléchir le ressort.

On établit presque toujours plusieurs trappes de grandeurs différentes sur une table.

Table à pédales. — Il y a de ces trappes que l'on peut faire manœuvrer soi-même, sans le secours d'un compère. C'est par le moyen d'une pédale placée au bas d'un des pieds de la table. Cette pédale communique à la trappe à l'aide d'une ficelle qui passe dans le pied, qui a été percé à cet effet. Lorsque le prestidigitateur a besoin de faire ouvrir la trappe, il appuie sur la pédale avec le bout de son pied.

Ordinairement, cette table a, dans son intérieur, une construction qui lui est particulière : on y ajoute un fond posé à une distance arbitraire du dessus, et entre ce dessus de la table et le fond, on place une planche peu épaisse, à laquelle on donne une pente très-prononcée. Cette planche est garnie d'une étoffe lisse et glissante, telle que la soie ; de sorte que, si on pose un objet sur la trappe, et que l'on fasse jouer la

pédale, cet objet tombe sur la planche inclinée, et vient se rendre naturellement dans les mains, sans que personne puisse s'en apercevoir. Il va sans dire que, toutes les fois qu'on met une chose quelconque sur la trappe, on la couvre toujours d'un grand vase en cuivre ou en fer-blanc destiné à cet usage, et auquel on donne ordinairement la forme d'un cône tronqué. On conçoit aisément qu'on ne se sert de ce vase que pour cacher le moyen par lequel on fait disparaître l'objet.

Trappes toutes préparées. — Les ingénieurs mécaniciens qui construisent des instruments de physique amusante, fabriquent des trappes rondes qu'on n'a plus qu'à poser avec quatre vis. Elles sont bien faites; mais j'aime autant celles que je viens de décrire. Le principal avantage des premières, c'est de les trouver toutes faites. Elles sont en cuivre, et si on les fait rondes, c'est parce que, pouvant les couper sur le tour, elles sont bien plus tôt faites et s'ajustent plus facilement avec précision.

Comme on n'a pas besoin de compère pour faire usage de cette dernière table que je viens de décrire, on peut s'en servir dans des séances de salon, ce qui donnera le moyen de faire des tours plus surprenants.

Table à soufflet. — Pour l'escamotage d'une personne sous un grand gobelet, il faut une table faite exprès. Elles sont dites : *Tables à soufflet,* parce qu'il y a un fond susceptible de se baisser et de se relever par le moyen de quatre ressorts à boudin fixés à ses quatre coins. Chacun des ressorts est placé dans une feuillure faite à l'angle intérieur des pieds de la table. Une corde passe tout le long de ces ressorts pour les maintenir dans leur mouvement. Le fond descend des deux tiers environ de la hauteur de la table. Les feuillures dont je viens de parler s'arrêtent à ce point.

Au milieu du dessus de la table est faite une grande ouverture carrée, sur laquelle on ajuste une pièce pareille au reste de la table, et qui doit entrer dans des feuillures faites

à demi-bois de part et d'autre. Sous cette pièce de rapport, et sur son côté, est pratiqué un ressort qui communique, par un cordon élastique, à un anneau placé en dehors et au bout de la table. On tire cet anneau, et le ressort fait lever un peu cette espèce de grande trappe, pour que la personne qui doit entrer dans la table puisse avoir prise pour l'ouvrir tout-à-fait. Il y a encore, aux deux bouts de cette trappe, un petit verrou, que celui qui est entré ferme lui-même, afin qu'un mouvement involontaire qu'il pourrait faire ne fasse pas remuer la trappe.

Table à pointes. — Il ne me reste plus à parler que de la table dite à pédales et à pointes, qui sert à faire agir toutes les pièces mécaniques qui sont à soupapes : telles que la *petite maison hollandaise*, l'*automate qui répond aux questions*, le *moulin qui tourne au commandement*, et à beaucoup d'autres pièces qui ont toutes le même principe de mouvement, c'est-à-dire, dont le mécanisme intérieur est mis en action par le moyen des soupapes établies sur le fond des pièces ; j'entends la partie inférieure qui pose sur la table. Ces soupapes communiquent au mécanisme intérieur des pièces à l'aide de petites cordes à boyaux qui font mouvoir des ressorts de différentes constructions, appropriées aux mouvements qu'on veut leur donner.

Pour que ces soupapes fonctionnent et fassent jouer les ressorts dont je viens de parler, il faut qu'elles soient poussées par des pointes que les prestidigitateurs nomment improprement *pédales*. Ces pédales sont deux bouts de fil de fer assez fort, de 7 à 8 centimètres de longueur, rivés, par les deux extrémités, à deux plaques de cuivre en forme de carré long, de 3 ou 4 centimètres, sur 15 ou 16 millimètres de dimension.

Les fils de fer ou tiges sont rivés à peu de distance des bouts de ces plaques.

Entre ces deux tiges, il y en a une autre plus mince et plus longue qui est mobile, et qui est rivée, par son extrémité du

bas, à une troisième plaque de même dimension que les autres, entre lesquelles elle est placée. Près des deux extrémités de cette troisième plaque sont percés deux trous dans lesquels passent les deux tiges des côtés, de sorte que cette plaque du milieu peut couler le long de ces deux tiges.

A la plaque supérieure de cette pédale, c'est-à-dire, celle qui est destinée à être en haut étant placée, est percé un trou au milieu, pour laisser passer la tige mobile, qui est la pointe qui fait lever les soupapes.

Aux deux bouts de cette plaque supérieure, sont percés deux autres trous pour y passer les vis, avec lesquelles on fixe les pédales à la table.

D'un côté de la même plaque, sont placées en dessous, et rivées, deux petites lames entre lesquelles est mise une petite poulie.

Enfin, un bout assez long de ressort de pendule est percé à ses deux extrémités, et par les deux trous passe la tige mobile : ce qui oblige ce ressort à rester courbé entre la plaque supérieure et celle du milieu, et à être dans un état permanent de tension. Ce ressort, bien entendu, est placé du côté opposé à la poulie.

Si on attache un fil au bord de la plaque du milieu, à laquelle on a percé un petit trou à cet effet, et que l'on fasse passer ce fil sur la poulie, qu'ensuite on le tire en tenant la pédale par les côtés, on verra la plaque du milieu s'élever avec la tige rivée sur elle; le ressort les rabaisse, si on lâche le fil.

Si on voulait supprimer le ressort, il faudrait percer la plaque du bas pour y faire passer la tige mobile que l'on prolongerait, et au bout de laquelle on fixerait un petit disque en plomb, qui ferait naturellement, par son poids, abaisser la pointe, en lâchant le fil qui la fait monter.

On place les pédales sous la table, de manière que les pointes, qui sont les tiges mouvantes du milieu, correspondent exactement avec les soupapes des pièces mécaniques que l'on fait fonctionner.

Il y a des pièces où il n'y a qu'une ou deux soupapes, d'autres où il y en a trois ou quatre. Par exemple, dans l'automate qui répond aux questions, il faut trois pédales, parce qu'il y a trois soupapes : une qui fait baisser la tête pour *oui*, une deuxième qui la fait tourner pour dire *non*, et une troisième qui fait lever le bras pour frapper sur le timbre.

Les fils qui servent à faire mouvoir les pédales peuvent aboutir dans les mains du compère par différentes directions, soit en passant sous le théâtre, où le compère serait placé, soit dans les coulisses ou derrière le fond du théâtre. Je ne parle ici que des tables simples et sans tapis, qui n'ont que les traverses pour masquer les pédales. Mais si la table est à armoire ou à soufflet, comme celles dont nous avons parlé, alors le compère est tout à portée pour faire jouer les pédales.

Il n'y a point de trappes à ces tables : il n'y a que des trous presque imperceptibles pour le passage des pointes. On marque aussi des petits points pour se guider en posant la pièce mécanique.

Je ne parlerai pas des tables dont les pieds étaient percés et dans lesquels passait une tige de fer terminée en bas par une rondelle, à laquelle cette tige était rivée. Cette rondelle entrait dans le pied pour recevoir la pointe d'une pédale fixée sous le théâtre. Au bout supérieur de la tige était attaché un cordeau qui communiquait avec une des pédales attachées dans l'intérieur de la table, et la mettait en mouvement quand la pédale du bas poussait la rondelle qui était dans le pied. On ne se sert plus de ces tables, qui exigeaient double pédale, et, dans la table, un travail compliqué dont on pouvait se passer.

Je recommanderai, pour ces tables à pédales, une particularité d'un bon effet. Sur un côté de la table, sous le bord, on fait mettre un petit verrou ou un crochet plat, qui correspond à une des pédales par le moyen d'un cordon.

Quand on a fini l'exercice des pièces mécaniques, on dit : « Messieurs, je sais que plusieurs personnes pensent qu'il y a

communication entre le plancher et la table : je vais leur prouver qu'elles sont dans l'erreur. »

On met ses deux pieds sous deux des pieds de la table. On tire le crochet, et la pièce se met en mouvement. Les spectateurs vous font observer que les deux autres pieds de la table touchent toujours le plancher. Alors vous priez une personne de venir vous aider à porter la table. La personne qui se présente la prend par un bout, et vous par celui où sont les verrous (car on peut, si on veut, en mettre plusieurs), vous approchez des spectateurs, et vous faites mouvoir la pièce en tirant un verrou. Si c'est l'automate, vous le faites saluer ; s'il y a deux verrous, vous le faites frapper sur le timbre, en changeant de verrou.

La pièce qui convient le mieux dans cette circonstance, c'est le moulin qui tourne au commandement.

En l'apportant avec la table sur laquelle il est posé, vous invitez les spectateurs à lui ordonner de tourner, de s'arrêter, et de tourner encore.

Voir le jeu de cette machine, qui paraît tout-à-fait isolée et qui obéit au commandement, est chose vraiment surprenante pour les personnes qui ne se doutent pas des moyens mis en usage dans la magie blanche.

Comme, en tenant la table, vos doigts sont naturellement dessous, il est impossible qu'on puisse voir leur mouvement le moins du monde.

Il serait très-bon d'attacher un petit anneau au fil qui coule sur la poulie, et que l'on tiendrait assez court, c'est-à-dire, guère plus long que la pédale; par cet anneau, on ferait passer le fil qui se rend dans les mains du compère pour faire manœuvrer les pièces. Ce fil serait en double, et quand arriverait le moment de lever la table, le compère tirerait un des bouts pour ramener tout à lui.

Voilà, je crois, toutes les tables en usage dans la magie blanche exécutée au théâtre : nous parlerons de leur emploi au fur et à mesure que nous en aurons besoin.

Un menuisier un peu adroit pourra les construire toutes sur le peu d'explications que j'en ai donné. Il en est d'intelligents qui entendent à demi-mot. J'en ai rencontré souvent auxquels il suffisait de dire l'emploi qu'on en voulait faire, et plusieurs même vous contentaient au-delà de vos désirs. Cependant, je conseillerai toujours de s'adresser directement aux ouvriers chez lesquels la construction de ces objets est une spécialité.

Ces tables et les compères sont, au théâtre, le principe fondamental du merveilleux. Mais il faut savoir choisir son compère. Il doit être intelligent, avoir bon pied, bon œil et l'ouïe fine. Il doit être homme à ressources et avoir toujours assez de sang-froid et de présence d'esprit pour réparer, autant que possible, les bévues que pourrait faire le prestidigitateur dans l'exercice de ses tours.

SECTION II.

Préparation des bouteilles dans lesquelles on fait trouver des oiseaux, des lapins, ou tous autres objets, tels que mouchoirs, montres, etc.

Comme nous serons obligés, dans plusieurs tours, de faire usage de ces bouteilles, je vais en expliquer la préparation une fois pour toutes.

Avec un instrument en fer tel, par exemple, qu'un boulon, on donnera dans la partie la plus profonde du dessous de la bouteille un coup sec, et elle sera percée parfaitement; mais il faudra peu à peu abattre, avec le même morceau de fer, les angles occasionnés au verre par la fracture. Ensuite, par cette ouverture, on fait passer une rondelle en fer-blanc qui posera sur toute la circonférence intérieure de la bouteille, à 12 ou 15 centimètres de l'extrémité du goulot. On verse sur cette rondelle de la résine chaude, dans laquelle on aura mêlé du noir de fumée. Cette matière fixe la rondelle et bouche les petits

vides qui pourraient se trouver autour et qui laisseraient couler le vin qu'on doit mettre dans cette partie de la bouteille. On verse aussi de cette résine chaude dans différents endroits de cette bouteille, que l'on tourne dans tous les sens, pour enduire toutes les parois intérieures, afin de voiler sa transparence, de lui donner l'apparence d'une bouteille pleine de vin et d'empêcher d'apercevoir les objets que l'on met dedans.

Si la résine ne s'étendait pas bien, il faudrait la liquéfier davantage en chauffant la bouteille, ce qui la rendrait plus coulante.

Pour maintenir les objets que le compère met dans cette bouteille, il faut préparer un fond un peu conique, en carton enduit de mastic fait avec de la poix noire et de la résine; et tout aussitôt que les objets sont placés, il chauffe vite ce fond, l'applique de suite, et il remplace le véritable qu'on a retranché de la bouteille. Ce mastic se fond à une chaleur douce, se refroidit et se consolide à l'instant.

Voici une autre disposition de bouteille pour un fort joli tour dont il sera bientôt question.

Quand la bouteille est percée par le fond et enduite intérieurement de résine pour la rendre opaque, on placera dedans un tuyau en forme d'entonnoir, dont la partie évasée tient lieu du fond qui manque, et l'autre bout monte dans le goulot de la bouteille, à 5 ou 6 millimètres de son embouchure.

Dans l'espace resté à côté de cette espèce d'entonnoir, on introduira un réservoir capable de contenir un grand verre de vin. Le tuyau de ce réservoir montera au niveau de l'autre tuyau, dans le goulot de la bouteille.

Il y a plusieurs moyens d'arranger et de fixer ces deux corps; mais c'est à l'habileté et au goût de l'ouvrier constructeur de décider du plus commode.

Il faudra peindre d'une teinte obscure la partie évasée de l'entonnoir qui forme le fond de la bouteille.

SECTION III.

L'assiette cassée, raccommodée par un coup d'arme à feu.

Ce tour produit beaucoup d'effet au théâtre. On peut le faire immédiatement avant celui que l'on exécute avec la montre mécanisée (*voir* chapitre II, section XVIII). On emprunte d'abord les montres comme pour faire ce tour de suite; mais, au lieu d'un chapeau pour les recevoir, comme il est recommandé dans l'explication du tour, on prendra une assiette. Dans ce cas, on tiendra la montre mécanisée sous l'assiette que l'on présente, et quand on en aura déjà reçu plusieurs, sous prétexte de les arranger, il sera facile de mêler avec, celle que l'on tient cachée.

Ayant complété le nombre de montres dont on a besoin, on les dépose sur la table, et, par un acte feint de maladresse, on laisse tomber l'assiette, qni doit se briser en plusieurs pièces. On paraît un moment déconcerté, mais on se rassure, en disant que, par bonheur, de tous ces morceaux, il n'y en a pas un seul de cassé. Cependant, on se reproche son étourderie, et on dit : « Cette assiette faisait partie d'une douzaine qui me vient du Japon, j'aurais bien du regret si je ne pouvais la rétablir, aussi bien que je puis raccommoder une montre brisée, comme je vais le faire tout-à-l'heure, et comme j'allais le faire à l'instant sans ce petit malheur, que je vais réparer de suite pour vous donner une preuve de mes talents comme restaurateur de la vaisselle cassée. C'est une expérience que je n'aurais pas songé à vous faire sans cet accident. » On ramasse les morceaux, on les met dans une espèce de pistolet nommé tromblon, dont l'embouchure est extrêmement évasée. On le tire sur un tableau noir attaché à l'extrémité supérieure d'un pied élevé, et l'assiette paraît su-

bitement rétablie sur le tableau, excepté un morceau qui manque. On le cherche, on le trouve. On le met dans le tromblon, on tire une seconde fois : ce morceau va se rajuster à l'assiette, qui paraît alors dans son entier.

Explication. — La charge du tromblon se met dans un tube situé sous cet instrument, et quand le coup part, on ne peut pas distinguer d'où il sort, et l'on croit naturellement qu'il vient du corps de l'arme.

Sur le tableau noir est fixée d'avance une assiette pareille à celle qu'on a cassée ; mais on y a appliqué une pièce noire qui fait paraître l'assiette échancrée. Cette assiette, ainsi préparée, est cachée par une étoffe pareille au fond du tableau ; elle est disposée de manière à pouvoir, par un fil que tire le compère, être coulée subitement derrière le tableau à l'instant de l'explosion. L'assiette paraît tout-à-coup, mais avec une échancrure. On paraît regretter de n'avoir pas réuni tous les morceaux qu'on croyait avoir mis dans l'arme; on cherche, on retrouve celui qui manquait, on le met dans le tromblon, on tire, et l'échancrure est remplie. Cette pièce s'enlève vivement comme la première, par un second fil; elle se rend sous la bordure du tableau, où, attachée à un bout de fil, elle est maintenue par derrière, pour qu'elle ne tombe pas.

Ce tour étant terminé, on reprend le tour de montre.

Nota. — C'est par le moyen que je viens d'expliquer, qu'une ou plusieurs cartes, tirées et mises dans un pistolet, semblent sortir de l'arme au moment de l'explosion, pour se trouver appliquées dans leur entier sur le tableau. On peut faire la même chose avec des montres et beaucoup d'autres objets.

On voit que ce moyen peut donner au prestidigitateur intelligent la faculté de varier le tour.

SECTION IV.

La bouteille qui donne toutes les liqueurs demandées.

Cette pièce n'est qu'apparente ; c'est une forme de bouteille tournée fort mince, en bois, que l'on peint en noir. Elle renferme une certaine quantité de réservoirs, dont les tuyaux très-menus viennent tous aboutir à peu de distance de l'ouverture du goulot.

Ces réservoirs contiennent chacun une liqueur connue.

A fleur de la surface extérieure de cette fausse bouteille, il y a des petits boutons qui communiquent aux soupapes des réservoirs. Si on pousse un de ces boutons avec le bout d'un doigt, la soupape s'ouvre par le moyen d'un petit ressort qui tient à cette soupape, qui, alors, fait dans l'intérieur l'effet d'une clef de flûte ou de clarinette. Cette clef étant levée, la liqueur contenue dans le réservoir s'écoule par le petit tuyau.

Le mécanisme de cette bouteille se lève comme le mouvement d'une montre se retire de sa boîte ; opération qu'on est obligé de faire pour emplir les réservoirs.

Il faut un peu d'étude pour s'accoutumer à trouver de suite et sans tâtonner le bouton qu'on doit pousser pour donner la liqueur que l'on demande.

Ces bouteilles, dont le travail est compliqué, se trouvent aux adresses que je donnerai.

SECTION V.

Faire passer une bague empruntée, dans une noix fourrée dans un gant aussi emprunté, lequel gant est enfermé dans un œuf, l'œuf dans un citron et le citron dans une orange.

Effet. — On emprunte une bague et un gant, que l'on met dans une petite boîte. On fait visiter une orange, un citron, un œuf et une noix. Le gant et la bague sortent invisiblement de la boîte. Le citron, l'œuf et la noix, qu'on avait couverts d'un vase sur la table, disparaissent, et le tout se trouve dans l'orange qu'on avait conservée dans sa main.

Explication. — La petite boîte dans laquelle on avait mis le gant et la bague, est mise sur la trappe et couverte d'un vase. Le compère, qui est dans la table ou dessous, la prend, en ôte la bague et le gant, et la replace où elle était. Il met vite l'anneau dans une noix qu'il avait préparée, fourre cette noix dans un des doigts du gant, et ce gant dans un œuf, qui, lui-même, est enfermé dans un citron et une orange, comme je l'expliquerai tout-à-l'heure.

Pour donner le temps au compère de faire cette opération, on fait visiter une orange, un citron, un œuf et une noix. Cette visite faite, on approche de sa table, on découvre la petite boîte, qui est toujours censée contenir la bague et le gant, on l'écarte, et on met à sa place le citron, l'œuf et la noix ; mais on garde l'orange.

C'est en mettant ces trois objets sur la trappe que le compère vous fait l'échange de l'orange que l'on tient contre une préparée qui renferme les objets dont il vient d'être parlé.

Aussitôt l'échange fait, le compère ouvre la trappe, fait tomber le citron, l'œuf et la noix. Alors on prend la petite boîte, en disant que l'on va faire un joli tour avec la bague

et le gant qui y sont renfermés ; on l'ouvre et on feint d'être surpris de ne plus rien trouver. On lève le vase qui est sur la trappe, et on paraît encore plus étonné de ne plus rien voir sur la table. On cherche ces objets, et on dit : « Voyons si quelque confrère ne m'aurait pas joué le tour de les faire passer dans cette orange. » On la coupe, et on fait voir le citron, que l'on dégage de l'orange ; on coupe ce citron, et on découvre l'œuf ; on le casse, et on en tire le gant ; enfin, on ôte la noix du gant, on la casse, et on y trouve l'anneau, que l'on fait reconnaître par la personne qui l'a prêté.

Préparatifs à faire avant l'exécution du tour. — On dispose d'avance les choses de cette manière :

On prend une orange, on en coupe environ un cinquième, et par la section, on retire toute la chair, en se servant pour cela d'une petite cuillère ; on vide de même un citron, que l'on fourre dans l'orange. Dans ce citron, on fait entrer un petit œuf plein, pour qu'il ne se brise pas, mais que l'on vide après. Le compère a cette orange ainsi préparée. En s'emparant de la boîte qui contient le gant et la bague, il met cette dernière dans une noix vide, et rejoint les deux coquilles au moyen de la cire dont on avait enduit les bords. Il fourre cette noix, ainsi ajustée, dans un des doigts du gant, et le gant chargé de la noix dans l'œuf. Il doit avoir bien soin, quand il fait l'échange, de présenter cette orange de manière à ce que l'ouverture se trouve dans le creux de la main du prestidigitateur, afin que l'on n'aperçoive pas cette ouverture et que l'orange paraisse intacte.

Il faudrait choisir des oranges bien mûres, et surtout bien pareilles, pour que celle qui est préparée soit prise, sans aucun doute, pour celle qu'on a fait visiter. Quant aux citrons, aux œufs et aux noix, cela n'est pas de rigueur.

SECTION VI.

La carte imprimée sur un mouchoir d'un coup de pistolet.

On emprunte un mouchoir qu'on pose sur la table. On invite une personne à prendre une carte dans le jeu, on déchire cette carte, on la met dans un pistolet, on jette le mouchoir soi-même en l'air, ou on le fait jeter. On tire le pistolet dessus, et la carte qu'on avait mise dedans se trouve imprimée sur le mouchoir.

Sur un bout de planche de buis ou de poirier, on fait graver en relief les points d'une carte. On frotte les points de ce patron avec du vermillon en poudre, si la carte est rouge ; si elle est noire, au lieu de vermillon, on prendra du noir de fumée.

Quelques prestidigitateurs peignent ces points avec les mêmes couleurs détrempées à l'eau ; mais il faut mettre beaucoup de célérité dans l'exécution du tour, à cause du peu de temps que ces couleurs restent humides. Le plus sûr serait de mettre de la couleur à l'huile sur ces points : les mouchoirs n'en seraient pas gâtés. Les personnes auxquelles ils appartiendraient en seraient quittes pour soigner un peu plus le savonnage.

Ce moule, ainsi préparé, est placé derrière quelques objets sur la table. En allant poser sur cette table le mouchoir qu'on vient de vous prêter, vous l'appuyez sans affectation sur le moule. Vous allez le chercher après avoir chargé le pistolet ; vous le jetez en l'air et vous tirez. Vous ramassez le mouchoir, et vous l'étalez pour faire voir la carte, en faisant remarquer que c'est bien la même qui a été tirée.

Il est inutile de dire que la carte que l'on a fait prendre était une carte forcée.

SECTION VII.

Tour des bassins aux poissons, ou apparition subite de vases emplis d'eau et de poissons.

On conviendra que faire quelque chose de rien est le *nec plus ultrà* du pouvoir.

C'est cependant très-facile aux prestidigitateurs, qui font plus encore, puisque, quand ils le veulent, ils réduisent les choses à néant. Vous, lecteur, qui êtes déjà initié dans la science des magiciens, vous allez sans doute nous reprocher que tous nos miracles ne sont qu'impostures et déceptions. Ecoutez que je vous dise deux mots à l'oreille : entre nous, j'en conviens ; mais, chut ! n'allez pas nous discréditer ; laissez-nous jouir de la crédulité des gens qui ont foi en nous. Si on divulguait nos moyens, adieu notre considération, et le moulin ne tournerait plus pour nous.

Pourtant, à bien dire, nous ne trompons guère qu'à moitié ; car vous savez que, dans les imaginations humaines, les apparences chimériques équivalent à la réalité. Que nous ayons l'air, par un escamotage qui vous fascine les yeux, de changer un ognon en tourterelle ou un concombre en lapin, c'est la même chose, dans l'esprit de bien des gens, que si la métamorphose était consciencieusement opérée par la marraine de Cendrillon.

Je vais vous confier ce fameux tour des bassins aux poissons, tour qui, pendant plus de deux ans, fit courir tout Paris ; tour que l'on voyait tous les jours avec admiration, sans y rien comprendre ; tour, enfin, plus merveilleux que la pêche miraculeuse, en ce que... Ah ! vous croyez que je plaisante ! Voyons, écoutez et jugez. Ah ! vous croyez que je plaisante !

Dans la pêche miraculeuse, les pêcheurs jetaient leurs

filets à la mer, où, sans doute, il y avait des poissons; nous, magiciens prestidigitateurs, nous ne jetons qu'un châle sur le plancher d'un salon ou sur un guéridon, et ce châle, on le fait voir avant, par l'endroit, par l'envers. On n'y aperçoit pas même un ciron. Les pêcheurs n'amenaient que du poisson dans leurs filets; nous, sous le châle, et dans un clin-d'œil, nous amenons poissons, eau et bassin. Nous pourrions même amener un lac tout entier, si nous ne craignions pas les incommodités d'une inondation; et les pêcheurs eussent été fort embarrassés s'il leur eût fallu amener avec leur filet le plus petit bras de mer.

Les pêcheurs ont jeté plusieurs fois leurs filets, et toujours avec succès. Nous pouvons de même jeter notre châle à terre plusieurs fois, et en découvrir, chaque fois, poissons, eau et bassin.

Mais trève de mauvaises plaisanteries, et parlons sérieusement.

Lecteur, vous allez voir par quels moyens simples on a émerveillé tant de monde, et si longtemps : épidémie qui n'est pas passée.

Il y a deux manières de présenter ce tour : celle de faire trouver les bassins sur le plancher, soit le propre plancher de l'appartement, soit sur une espèce d'estrade qu'on élève quelquefois au théâtre dans certaine circonstance, ou de faire trouver ces bassins sur un guéridon : seconde manière.

Il y a pour chacune de ces façons quelques dispositions à prendre qui leur sont particulières.

La première manière produit peut-être plus d'effet; c'était celle qu'avait adoptée M. Philippe; mais elle est plus embarrassante que la seconde, et elle nécessite un costume particulier. On s'affuble pour cela de celui de magicien, que je trouve ridicule, parce que le prestidigitateur qui prend le titre de physicien doit en avoir au moins la mise décente, pour ne pas tomber dans l'inconséquence. Sous ce dernier costume (l'habit noir), on peut faire le tour selon la seconde

manière. Celle-ci a encore un avantage sur l'autre : c'est qu'on n'est point obligé de prendre l'attitude disgracieuse de s'accroupir.

Pour la première manière de faire le tour, on a des espèces de gibecières de joueurs de gobelets en plein air. Voici la description de ces gibecières : supposez un morceau de toile coupé en triangle équilatéral, que l'on attache un cordon à chacun des deux angles, et une agrafe à l'autre angle ; que l'on attache aussi, au milieu du triangle, l'espèce d'anneau qui reçoit l'agrafe, et qu'en relevant l'angle où est attachée l'agrafe, on l'accroche à cet anneau, on aura sa gibecière à peu près faite; seulement, deux petites pièces, que les tailleurs d'habits nomment goussets, sont cousues aux deux extrémités du pli, afin de former une poche pour poster le bassin.

Quant aux bassins, voici le grand secret ou le mot de l'énigme que personne ne devinait.

Ayant empli le bassin d'eau et de poissons, on applique dessus un large morceau de vessie que l'on aura laissé tremper dans l'eau pour le rendre bien souple; avec du fort fil ou de la ficelle très-fine, on liera fortement la vessie sur le bord du vase. L'humidité que recevront les ficelles augmentera encore leur étreinte. On roulerait le bassin dans tous les sens, que rien ne se dérangerait; mais en pinçant le bord en prenant le châle qu'on met dessus, on enlève aisément la vessie avec. Voilà tout le mystère.

Si on voulait fournir trois bassins, il faudrait trois poches ou gibecières : on les lie toutes à la ceinture avec leurs cordons, comme on le fait des tabliers. Celle du milieu doit toucher le milieu des deux cuisses par derrière; les deux autres descendent au même degré et touchent les cuisses vers la partie extérieure, et dans chacune, on met un bassin qui doit être posé sur son côté. On voit maintenant que la robe de magicien est nécessaire. Une redingote pourrait suffire, mais cet habillement n'est pas d'une tenue convenable.

Ces bassins, placés ainsi, ne gênent point les mouvements, comme on serait tenté de le croire. On lève les jambes avec vivacité, on les plie en frappant les mains dessous; enfin, on étend le châle comme pour montrer qu'il n'y a rien dedans; on l'étale sur ses genoux en se baissant; on retire l'agrafe, et le bassin se pose tout naturellement. On se relève en pinçant le bord du vase, pour enlever la vessie avec le châle, et le bassin paraît à la vue des spectateurs, avec ses poissons nageant dans l'eau. Il faut se figurer qu'un instant suffit pour opérer toutes ces évolutions.

On en fait autant pour les autres bassins, quand on en a plusieurs à présenter, mais il faut changer de châle chaque fois (1).

Dans l'autre manière, on peut faire ce tour avec un habit. Au lieu de gibecières mises comme nous l'avons expliqué, on se garnit la taille d'une ceinture de cuir, à laquelle sont attachés, par derrière, deux petits crochets destinés à suspendre deux poches en forme de giberne, dans lesquelles on met les bassins. Dans ce cas, on arrive sur le théâtre en venant directement du fond. Mais si on était obligé, par un obstacle quelconque, de sortir par les coulisses. il faudrait marcher doucement de côté, ayant l'air occupé de quelque chose, comme de préparer ou d'ajuster de certaine façon le châle qui va vous servir, et puis pour donner à croire qu'on a à cœur de faire face au public, en témoignage de respect. Le prestidigitateur serait dispensé de prendre toutes ces précautions, s'il avait le bonheur d'être bossu, car on mettrait sur le compte de cet agrément la proéminence des bassins; mais il n'est pas donné à tout le monde de jouir de cet avantage, qui serait souvent bien utile dans la magie blanche.

(1) Cependant, il y a des prestidigitateurs qui ont l'adresse de ramasser subtilement, en pelotte, la vessie qui couvrait le bassin. Ils s'en débarrassent dans le moment, soit en la fourrant dans une poche, soit en la jetant sous la table ou au pied du guéridon, si on s'en sert, mais de manière à ne pas être aperçu. Ce procédé vaut mieux, puisque, dans ce cas, on n'a besoin que d'un seul châle pour plusieurs bassins.

Arrivé auprès de sa table, on étale le châle, sous prétexte de faire voir qu'il n'y a nulle préparation, mais dans le fait, pour masquer le bras qui va chercher par derrière un bassin, que l'on pose sur le guéridon, couvert du châle, et que l'on découvre aussitôt en enlevant la vessie.

J'ai vu faire ainsi ce tour par un prestidigitateur en renom, et les spectateurs étaient loin de se douter qu'il avait un vivier sur les reins.

Dans cette méthode, on ne peut guère présenter que deux bassins; mais quand il n'y en aurait qu'un le tour serait complet.

SECTION VIII.

Autre manière de faire le tour du bassin aux poissons.

L'immense succès du tour des bassins aux poissons, tel que M. Philippe le faisait, avait éveillé l'attention de tous les prestidigitateurs, et chacun chercha à l'imiter; mais, ne trouvant pas le bon moyen, ils en imaginèrent un qui, aux yeux des connaisseurs, n'est qu'une grossière parodie du tour. Il consiste à placer sur la table un énorme vase en verre, prétendu empli d'encre, parce qu'il est tout noir. Pour prouver que c'est bien de l'encre que contient le bassin, on frôle la superficie du vase avec une grande cuillère, comme si on prenait de la liqueur. A la vérité, le physicien retire la cuillère chargée d'encre et la montre aux spectateurs. Ensuite, couvrant le vase d'un châle qu'il relève, on voit un bassin rempli d'eau limpide dans laquelle nagent des poissons de différentes couleurs.

Ce qui rend ce tour supportable, c'est le contraste du vilain vase noir avec ce dernier, qui présente à l'œil un objet agréable; mais, dans le fond, l'invention de ce tour est misérable; du moins, c'est mon avis.

Explication. — Le bassin, tel qu'il paraît en dernier lieu, est entouré d'abord d'une gaze noire un peu épaisse, ce qui le voile entièrement et le fait paraître plein d'une liqueur noire. Au bord supérieur de ce sombre entourage, sont attachés deux petits crochets qui se cramponnent au châle dont on couvre le vase, et quand on retire ce châle, on emporte la gaze avec lui.

Quant à l'encre que l'on montre à l'assemblée, voici ce que c'est : le manche de la cuillère est creux et rempli d'encre. Ce manche est percé à son extrémité et au point ou il adhère à la cuillère. Quand il est empli, on bouche l'ouverture du bout avec une petite boulette de cire. En feignant de puiser dans le vase pour en retirer de l'encre, on détache la boulette, et l'encre coule dans la cuillère, car ce manche fait absolument l'office d'une petite pompe à vin.

SECTION IX.

Transformation et transposition magiques de plusieurs objets.

Comme je crois l'avoir dit, il est bon de faire de temps en temps, dans le courant d'une séance, quelques tours plaisants dans le genre de celui-ci pour égayer l'assemblée.

On emprunte une montre, un sac de dame et un mouchoir. On met le tout dans un vase.

On demande si la montre allait; la personne interpellée répond affirmativement. On annonce qu'elle ne va plus, et, comme pour en convaincre les personnes présentes, on découvre le vase, et on en tire une grosse montre en fer-blanc que l'on donne à la personne qui en a prêté une en or; on rend un torchon de cuisine à celle qui a fourni le mouchoir, et on remet un sac à sous à la dame qui avait confié le sien.

On fait alors un petit tour de cartes, comme si les choses devaient en rester là pour les prêteurs d'objets. Mais, après,

on leur demande s'ils sont contents de l'échange. Il est clair qu'ils répondent que non. On reprend les objets qui leur ont été distribués, et on les met dans une boîte, qu'on laisse sur la table.

On va chercher une bouteille et deux pains, que l'on pose aussi sur la table. On fait désigner un de ces deux pains : on coupe celui qui n'a pas été choisi, pour faire voir qu'il n'y a pas de préparation. On verse un verre de vin, pour prouver que la bouteille en est pleine. Ensuite, on prend la baguette magique, on frappe avec sur la boîte qui contient la grosse montre, le sac à sous et le torchon, on touche aussi sur le pain et la bouteille. On ouvre la boîte, il n'y a plus rien. On coupe le pain qui reste, et on en tire le mouchoir. On casse la bouteille, et il en sort le sac et la montre.

On va penser que les prestidigitateurs d'à-présent sont ce qu'étaient les enchanteurs d'autrefois; qu'après les transformations qu'on vient de lire, on serait fondé à croire que les visions du seigneur don Quichotte n'étaient pas aussi chimériques qu'on le croit généralement; que si l'on peut changer une jolie petite montre en or en une grosse vilaine boîte de fer-blanc, un beau mouchoir de batiste en torchon, et un élégant sac de dame en dégoûtant sac à sous, on a pu changer, aux yeux du chevalier de la Triste-Figure, un moulin en géant, un troupeau de moutons en armée de Sarrasins, et un plat à barbe en superbe casque de héros.

Ce que l'on doit croire de tout cela, c'est que les enchanteurs de ce temps-là étaient sorciers comme ceux d'à-présent, ni plus, ni moins; et on pourra juger de l'étendue de leur toute-puissance, si on veut se donner la peine de lire l'explication suivante, dans laquelle je vais dévoiler le secret que ces derniers emploient pour opérer les métamorphoses dont il est question en ce moment.

Il faut, pour ce tour, un grand vase construit absolument comme le petit dont la description se trouve dans la section X du deuxième chapitre. On fait de ces vases de différentes

grandeurs ; ils sont d'un usage fréquent dans la magie blanche ; les prestidigitateurs les appellent vases à enlevage, parce que l'on enlève, avec la cloche, le compartiment et ce qu'il contient.

On connaît la bouteille préparée et la boîte à tiroir double : je n'ai plus qu'à expliquer la préparation du pain dans lequel se trouve le mouchoir. Cette préparation sert dans plusieurs tours.

On prend un de ces pains blancs que l'on appelle pains longs, qui pèsent un demi-kilog. On fait en dessous, en coupant la croûte, une espèce de soupape ou trappe, que l'on ne détache pas tout-à-fait. On choisit, pour faire cette ouverture, ces sillons que l'on rencontre ordinairement sous le pain.

Cette ouverture faite, on ôte de la mie la quantité nécessaire pour pouvoir y placer ce que l'on veut mettre, et on referme cette espèce de trappe. Voilà le pain préparé.

Avant de faire le tour, on met dans le fond de l'enlevage la grosse montre de fer-blanc, le torchon et le sac à sous. Ayant emprunté la montre, le sac et le mouchoir, on les met dans le même vase, c'est-à-dire dans le compartiment de dessus ; on couvre le vase avec la cloche, en appuyant un peu pour serrer le compartiment que l'on doit enlever.

C'est pour avoir occasion de découvrir le vase, que l'on demande si la montre va. Comme, en retirant la cloche, on enlève les objets qui ont été prêtés, on donne en place ceux qui sont dans le fond du vase, et on reporte ce vase avec la cloche dans les coulisses.

On revient faire un tour qui n'a plus de rapport avec celui dont on s'occupe, comme pour laisser penser aux personnes qui ont prêté les objets que l'on se croit libéré envers eux, mais bien pour donner le temps au compère de retirer du compartiment qui reste dans la cloche, la montre, le sac et le mouchoir. Il met ce dernier dans le pain, auquel il replace la croûte soulevée ; puis il met la montre et le sac dans la

bouteille, qu'il rebouche par le bas, comme il a été expliqué autre part, et il pose cette bouteille, le pain préparé et un autre pain sur une table masquée, placée sur un côté du théâtre. Le prestidigitateur, après avoir demandé si on était satisfait de l'échange, et avoir reçu une réponse négative, reprend les sales objets et les met dans la boîte au tiroir double. Il va ensuite chercher la bouteille et les pains, et les pose sur la table. Il prie quelqu'un d'en désigner un. Si l'on indique celui qui est préparé, il est censé que c'est le pain avec lequel on doit faire le tour, et que le spectateur l'a choisi dans cette intention. On coupe l'autre, en disant : « On était libre de demander celui-ci, c'eût été la même chose. » Si on désigne le pain non préparé, on fait entendre que ce premier choix n'est fait que pour prouver que les pains sont parfaitement intacts, et on le coupe.

Alors, on prend la baguette magique, on en touche le pain, la bouteille et la boîte, en disant que l'on va faire disparaître les objets qui sont dans la boîte, pour les faire trouver ailleurs sous leur première forme. On ouvre la boîte, il n'y a plus rien. On coupe le pain, on en tire le mouchoir. Enfin, on casse la bouteille, et on en voit sortir le sac et la montre.

Nota. — Si la table dont on se sert était disposée comme celle que j'ai mentionnée dans la description des tables, celle sous laquelle le compère peut venir se placer en sortant du fond du théâtre, sans être vu, on pourrait, dans ce cas, ne pas se servir de la boîte au tiroir double. On placerait le sac à sous, la grosse montre, etc., sur une trappe de la table, et on les couvrirait du vase destiné à cet usage ; le compère viendrait s'en emparer aussitôt qu'on les aurait posés sur la trappe et couverts. Ce moyen de faire disparaître les objets serait, je crois, encore plus surprenant.

SECTION X.

Autre manière de faire le tour précédent.

On peut donner une autre forme au tour que je viens d'expliquer.

On mettra dans le fond du vase trois légumes différents, par exemple : une carette, un ognon et une pomme de terre ; par-dessus ces légumes, on mettra des fleurs.

Au lieu d'objets divers, on empruntera trois montres, que l'on placera dans le compartiment du haut.

Pour avoir occasion de reprendre la cloche et d'enlever le compartiment avec ce qu'il contient, il faut, comme dans le tour précédent, demander à la dernière personne qui a prêté sa montre, si elle allait. Elle dira : Oui, et vous exprimerez un doute. Pour trancher cette discussion, on ôte la cloche, on approche d'une dame, et on la prie de juger elle-même du différend. La dame ne voit que des fleurs, que le physicien distribue dans l'assemblée ; ensuite, il s'avance vers les personnes qui ont prêté des montres : il donne à l'une la carotte, et aux deux autres l'ognon et la pomme de terre, en leur demandant s'ils reconnaissent leurs montres, et il leur laisse ces racines entre les mains. Il reporte le vase et la cloche dans les coulisses, et revient avec un autre grand vase qu'il met sur la table. Il prend ensuite deux grands gobelets à escamoter, qu'il pose aussi sur la table. Il reprend le vase, l'ouvre, le fait voir plein de millet et le referme.

Il reprend les trois racines aux personnes qui les tenaient, il met ces racines dans la boîte au tiroir double, en disant qu'elles vont bientôt en sortir pour reprendre leur première forme.

Il demande sous lequel des deux gobelets on veut que passe le millet qui est dans le vase. Il lève le gobelet indiqué, et

on voit le millet; il ouvre le vase, le millet n'y est plus: il est remplacé par une petite tourterelle qui est censée rapporter les trois montres, qui se trouvent avec elle dans le vase. Il ouvre la boîte au tiroir, pour montrer que les légumes n'y sont plus.

En adoptant cette méthode, on est dispensé de préparer une bouteille et un pain, et le tour n'en est pas moins agréable; de plus, il a l'avantage de pouvoir être fait sans l'aide d'un compère.

Quant au vase où on met la tourterelle et les montres, il peut être fait comme celui où on met les fleurs et les racines, ou comme les boîtes au sucre et au café, et encore comme le vase aux tabatières. Toutes ces boîtes ne sont que des enlevages; on peut se servir de l'une comme de l'autre, pourvu qu'elles soient assez grandes pour contenir aisément les objets que l'on doit y mettre.

Pour les grands gobelets à escamoter, sous lesquels on fait trouver le millet, on se souvient que c'est par le moyen d'une rondelle mise dedans que le millet est maintenu. Comme on donne à choisir le gobelet, il faut qu'ils soient tous deux préparés. J'ai déjà dit que l'on fait tomber le millet en tapant le gobelet sur la table en le posant; mais il faut faire ce mouvement sans affectation. Comme le millet la couvre, la rondelle ne se voit pas.

On comprend bien que le prestidigitateur, ayant distribué les fleurs et les racines, reporte son vase et la cloche pour reprendre les montres qui sont dans le compartiment enlevé par cette cloche; il met vite ces montres avec une tourterelle dans le fond du vase qui contient du millet, dans le compartiment de dessus; il apporte ce vase, et va chercher les deux gobelets préparés.

SECTION XI.

Le lapin magicien.

Le physicien prestidigitateur prend un grand vase en ferblanc; il l'emplit de son, devant tous les spectateurs; il étale une poignée de ce son sur la table, en annonçant qu'un convive qu'il a invité va venir se régaler du mets qu'il prépare.

Il tire alors d'une boîte un jeune lapin porteur d'une heureuse physionomie; il le met à table, ou plutôt sur la table, en l'engageant de faire honneur à son dîner. Le commensal n'en fait rien. L'amphitryon, piqué de ce refus, se fâche; peine perdue : le convive ne desserre pas les dents.

On pourrait croire que c'est par modestie et retenue que le bon animal n'obéit pas, et qu'il n'ose manger seul devant une nombreuse assemblée; car je ne pense pas que l'on soit assez injuste pour supposer que c'est par entêtement. Non, cette petite mutinerie n'est que simulée : c'est un rôle qu'il joue, il a ses raisons pour cela, et s'il sort un moment de son caractère soumis, nous verrons bientôt pourquoi.

Enfin, l'irritation du maître s'exhale au point qu'il menace l'innocente créature de la mettre en prison, si elle ne mange pas ce qu'il lui offre. Mais cela ne fait ni chaud ni froid : toujours même dédain.

Le prestidigitateur l'enferme sous un vase pendant trois secondes, après il lui fait revoir le jour, espérant qu'il sera plus docile. Cett longue captivité demeure encore sans effet. Outré de dépit, le magicien couvre de nouveau son prisonnier, et, un moment après, le découvrant pour la seconde fois, il ne trouve plus personne.

On cherche partout, pendant que le détenu, qui a rompu son ban, rit sous cape, blotti dans le vase qui est toujours resté sur la table. On le trouve enfin sans qu'on puisse comprendre comment il est venu là. Et ce qui met le comble à

l'étonnement, c'est qu'on ne voit plus de son dans le vase. Cependant, on pourrait penser que le fier quadrupède a fait de sa propre volonté ce qu'il a refusé de faire sur un ordre impératif : je veux dire, de manger le son.

Explication. — Il faut deux vases d'une forme cylindrique, assez grands pour contenir un jeune lapin.

Ces deux vases doivent être exactement pareils quant à l'extérieur ; mais l'un d'eux est à compartiment ; c'est un enlevage comme ceux dont j'ai parlé, et, s'il faut citer un modèle, je dirai qu'il doit être fait à peu près comme celui qui est décrit dans la section X du deuxième chapitre de la troisième partie. L'autre vase est tout simple, c'est-à-dire sans compartiment. Il ne faut pour tous deux qu'un couvercle, qui leur est commun.

On se procurera deux jeunes lapins, aussi semblables qu'il sera possible, car chacun d'eux doit passer pour l'autre, et si l'on n'en trouvait pas, il faudrait en faire faire.

On met un de ces lapins dans le fond de la boîte à compartiment, et du son dans le compartiment. Ce vase, ainsi préparé, est caché dans la table, en compagnie d'un compère. Le prestidigitateur donne le vase simple à visiter. Ensuite il l'emplit de son devant les spectateurs. Cette besogne faite, il annonce son convive comme il a été dit, et, en donnant cet avertissement, qui détourne l'attention des personnes présentes, il échange la boîte qu'il tient, contre l'autre que le compère lui tend. Le magicien pose cette boîte sur la table et la couvre. Et notez bien que les spectateurs doivent croire qu'elle est la même que celle qu'ils ont visitée et vu emplir de son.

Le prestidigitateur exhibe un lapin avec lequel il a le petit démêlé dont nous avons rendu compte, et c'est à la seconde fois, qu'étant recouvert après avoir été posé sur la trappe, le dédaigneux convive disparaît, par les soins du compère, qui s'en empare. On termine le tour par faire remarquer la disparition de dessous la cloche, son changement de domicile

dans la boîte restée sur la table, et l'absence du son qui était dans la boîte.

Cet animal, qui disparaît de dessus la table sans cause apparente, qui se trouve dans une boîte toujours en évidence et à laquelle on ne touche pas, est un fait très-étonnant pour tous ceux qui ignorent les ressources de la magie blanche. On n'a pas oublié que le compartiment de la boîte s'enlève avec le couvercle.

SECTION XII.

L'oiseau mort et ressuscité.

Les médecins n'ont jamais pu parvenir à rendre la vie à un mort, et cela ne m'étonne pas du tout. Galvani a cru, un moment, en avoir trouvé le secret : quelle présomption ! il s'est trompé, et cela devait être. Et les chimistes, avec leur palingénésie, quel résultat ont-ils obtenu ? pauvres gens que tout cela !

Qu'ils sachent, enfin, que ce pouvoir n'est réservé qu'à nous autres prestidigitateurs. Faire revivre un mort ! mais c'est pour nous un jeu d'enfant. Si nous n'usons pas de notre savoir, c'est pour ne pas désobliger les héritiers de toute espèce, qui, sans doute, nous rendraient la vie dure, si nous avions l'imprudence de leur jouer ce mauvais tour.

Nous avons encore une bonne raison à donner, c'est que tout le monde mourrait de faim, si personne ne mourait.

N'a-t-on pas vu, il y a quelques années, un prestidigitateur allemand, nommé Hell, qui coupait la tête à plusieurs individus et qui la replaçait sur les épaules, ne laissant pas plus de traces de l'opération, que ne le faisait jadis le baume de Fier-à-Bras tant vanté par l'illustre chevalier de la Manche ?

C'était pour M. Hell une bagatelle que ce jeu de coupe-tête : il ne refusait jamais de procurer ce plaisir aux ama-

teurs, quand il s'en présentait. Un jour, à Berlin, tous les grenadiers de plusieurs régiments se firent décapiter, pour qu'on leur mît le visage du côté du dos, parce que chaque soldat voyait que, dans cette position, il aurait plus de facilité pour faire sa queue.

Enfin, pour en finir avec M. Hell, je dirai que, grâce à son art dans la décollation, il s'est fait une célébrité dans plusieurs villes du Nord, par un genre d'industrie qu'il a créé. Dans ces pays-là, quand une femme n'est plus contente de son visage, elle en va trouver une plus jolie ; elle lui fait ses propositions. Chacune débat ses intérêts : bref, on conclut le marché. L'indemnité payée, l'échange de tête se fait par le ministère de M. Hell, appelé pour terminer l'affaire. Aussi, dans toutes ces contrées, ne voit-on plus, dans les classes un peu aisées, ni femmes laides, ni vieilles femmes.

Lecteur, étant mon disciple, je dois vous initier dans nos mystères, mais j'ai un avis important à vous donner, et comme le sujet en vaut la peine, je vais vous l'énoncer en style poétique : une fois notre adepte et possesseur de notre secret, gardez-vous de faire chômer les ciseaux d'Atropos, et ne songez jamais à ravir sa proie à la fille du Sommeil et de la Nuit. Mon regret est de ne pas avoir pu vous dire cela en vers.

Pour moins d'embarras, nous ferons notre expérience sur une petite échelle : ce sera un échantillon de résurrection, ou, si vous l'aimez mieux, une résurrection en miniature.

Je puis assurer que jamais prestidigitateur ne s'est avisé de faire ce tour, ou de vouloir le faire comme Decremps l'a décrit dans sa *Magie blanche*, et je crois que je puis, sans scrupule, l'insérer dans ce chapitre, bien que cet auteur en ait parlé, car sa méthode n'a aucun rapport avec la mienne.

Enfermer un serin dans deux demi-coques d'œuf rassemblées au moyen d'une bande de papier collée autour, et, lorsqu'il est sorti de sa prison, étrangler ce serin pour le mettre mort dans les mains d'une dame ; le mettre sous un verre posé sur la trappe de la table, pour que le compère lui

substitue un serin vivant, voilà le tour de Decremps, et tel qu'il a imaginé qu'on pouvait le faire.

Mais, étant ainsi enfermé dans l'œuf, l'oiseau n'attendrait pas que le papier fût sec pour séparer les deux coques en se débattant ; il faudrait donc tenir l'œuf une heure ou deux dans les mains, ou le mettre sous presse. Certes, l'oiseau aurait une belle patience, s'il restait dans cette position sans s'ennuyer, à moins qu'il ne prît le parti de se promener en attendant.

Et comment comprendre que le compère puisse, sans être vu, prendre sous un verre ce serin mort et en mettre un vivant à sa place, quand ce verre est posé sur la trappe d'une table qui est sous les yeux des spectateurs ? Je n'en vois pas la possibilité, à moins que ce verre ne soit en fer-blanc, ou qu'on n'éteigne les quinquets pour un moment, avec la permission de l'assemblée. Et puis, pourquoi étrangler cet animal, ce dont on n'a pas besoin du tout, et lorsque, d'ailleurs, le pauvre petit est innocent de tout crime qui mérite la hart ?

Le tour, tel que je vais l'expliquer, pourra s'exécuter au salon comme au théâtre, parce que l'on peut se passer d'un compère. Je vais commencer par donner l'idée d'une pièce qui, dans ce tour, est le principal instrument, et à laquelle les prestidigitateurs ont donné le nom de *tombeau à l'oiseau*.

C'est une boîte en fer-blanc ou en bois. Il faut toujours préférer cette dernière matière, quand on peut se dispenser d'avoir recours au fer-blanc. Nous la supposons ici en bois. Cette boîte est de la plus grande simplicité et peut servir dans plusieurs tours. Elle est longue et étroite, fermée sur toutes ses faces. Seulement, sur un de ses côtés, au milieu, et du tiers de sa longueur, est pratiquée une ouverture carrée qui reçoit un petit tiroir qui entre entièrement dans la boîte, dans laquelle il doit couler librement d'un bout à l'autre. Comme cette boîte pourrait contenir juste trois de ces

tiroirs, on en mettra deux, qui doivent être bien pareils, surtout pour les devants. Voilà la pièce tout établie.

On comprend que si, en tenant la boîte, on la penche d'un bout, il se présentera un tiroir à l'ouverture. Si l'on penche le bout opposé, l'autre tiroir se présentera à son tour. Les spectateurs les prennent toujours pour le même, et n'imaginent pas qu'il puisse y en avoir deux.

Ordinairement, on orne de moulures les alentours de l'entrée du tiroir, ce qui fait paraître celui-ci plus grand qu'il n'est effectivement.

Pour retirer ces tiroirs, on attachera sur leurs devants des petits anneaux plats, ou des petits rubans, ce qui vaudrait mieux encore, parce qu'il y aurait moins de saillie. Maintenant, occupons-nous du tour.

Effet. — Après une expérience magique faite avec un oiseau, on profite de cette occasion pour faire ce tour. On prie une personne de tenir enfermé dans ses mains l'oiseau qui vient déjà de servir. On demande à cette personne sur quel doigt elle veut qu'il vienne se reposer. Son désir exprimé, en indiquant le doigt et la main, on la prie de lâcher l'oiseau, qui tombe mort à terre. Alors on fait des reproches à cette personne, en lui disant qu'elle a étouffé l'oiseau en le serrant trop fort. On prend cet animal mort, on le met dans un petit tiroir qu'on dit être son tombeau, et qu'on laisse à la même personne. Avec la baguette magique, on trace en l'air, au-dessus de la boîte sépulcrale, quelques signes cabalistiques; ensuite la dame qui tient le tombeau en ôte le tiroir, et on voit sortir l'oiseau bien vivant, qui s'envole.

Explication. — Quand, avec un oiseau, on a fait un tour qui précède celui-ci, on prend cet oiseau comme pour le reporter dans sa cage, mais on le place vite dans un tiroir du tombeau; on coule ce tiroir pour que l'autre qui est vide, vienne se présenter à l'ouverture de la boîte. On prend un serin mort que l'on se sera procuré et que l'on aura disposé. On revient, comme par réflexion, en disant: « A propos!

puisque ce petit oiseau vient de vous donner un échantillon de son savoir-faire, il faut que je vous donne une preuve de son intelligence. Mademoiselle, voulez-vous le tenir entre vos deux mains? il ne bougera pas. Sur quel doigt de ma main droite ou de ma gauche voulez-vous qu'il vienne se placer?... Bien. Maintenant, lâchez-le... Comment! il est mort! Mais vous l'avez étouffé en le serrant trop fort... Allons, ne vous désolez pas; je vais essayer de faire un miracle en votre faveur. Mettez ce serin mort dans ce tiroir. » Ici, on prend la boîte en disant: « Je vais la porter sur ma table... Mais non, je vous la laisse, pour que vous ayez le plaisir d'opérer vous-même la résurrection. » On fait au-dessus de la boîte, avec la baguette, la pantomime dont j'ai parlé; on dit ensuite: « Je viens d'invoquer l'ange de la vie: ouvrez le tiroir, vous voyez que le voici revenu en parfaite santé. Quand il sera un peu reposé, il nous donnera sans doute des nouvelles de l'autre monde. »

Nota. — Si on feint de vouloir porter la boîte sur sa table, c'est pour avoir occasion de ramener à l'ouverture, en faisant couler les tiroirs, celui où est le serin vivant.

Pour faire l'échange de l'oiseau vivant avec le mort, et le placer dans un tiroir du tombeau, ce n'est que l'affaire d'un instant. Au théâtre, c'est encore plus facile, parce qu'on se sert d'un compère que le prestidigitateur appelle comme pour lui donner la commission de remettre l'oiseau en cage. Mais, de suite, il le rappelle pour lui redemander cet oiseau, avec lequel il veut continuer d'amuser l'assemblée. Le compère lui donne le serin mort, et va de suite placer le vivant dans un des tiroirs du tombeau, qui se trouve tout préparé quand le prestidigitateur va le chercher.

On pourrait croire que la personne qui tient dans ses mains l'oiseau mort, devrait s'apercevoir qu'il n'existe plus; cependant il n'en est rien. Est-ce parce que l'on pense que c'est l'étonnement de se sentir ainsi renfermé ou la crainte qui

tient ce petit animal dans un état complet d'immobilité ? je ne sais ; mais jamais personne n'en fait l'observation.

On ne sera peut-être pas pleinement satisfait de cette méthode de ressusciter : mais que l'on remarque bien que c'est une résurrection par procuration ; cela revient au même.

SECTION XIII.

L'étui à bague enchanté par le pouvoir magique d'un horloger mécanicien.— L'oiseau qui sort vivant d'un œuf, dans lequel on croyait ne trouver qu'une bague.

On sait que, contre l'ordre naturel des choses, le prestidigitateur peut montrer le contenu plus grand que le contenant. Ainsi, quand j'annonce un oiseau sortant d'un œuf, on va penser sans doute qu'il est question, sinon d'une autruche, tout au moins d'un héron ou d'une cigogne. Non, que l'on se désabuse ; et pour que l'on ne compare pas mon tour à la montagne qui accouche d'une souris, je dirai tout de suite qu'il n'est question que d'un serin. On sait maintenant à quoi s'en tenir.

J'ai recommandé de faire le dernier tour que je viens de décrire immédiatement après un autre dans lequel on se sera servi d'un oiseau, parce que cela donne au précédent un air d'improvisation qui ne laisse pas que de le rehausser beaucoup. Cela m'a fait penser à décrire celui dont je vais m'occuper, qu'il sera très-convenable de faire dans le but que nous nous proposons.

Parmi toutes les pièces mécaniques faites à l'usage de la magie blanche, il en existe une très-jolie, que l'on appelle baguier ou étui à bague. Son emploi est de faire disparaître une bague que l'on met dedans, et de la faire reparaître : ce qui tient à son mécanisme.

Il y en a de deux sortes : les uns sont à deux cases, ayant

un mouvement de va-et-vient dans leur intérieur. Les autres sont à cylindre, aplati sur deux faces au milieu desquelles est pratiquée une petite mortaise pour recevoir une bague. On met une bague dans la fente de cet étui, on ferme, et la bague n'y est plus quand on ouvre. On ferme de nouveau, et, en rouvrant cette deuxième fois, la bague reparaît. Voilà son effet.

Les baguiers à cylindre se remontent avec le bout des doigts. Le mouvement des baguiers à cases est permanent.

Ces derniers, dont le mécanisme est extrêmement compliqué, coûtent assez cher; cependant, on pourrait apprécier leur valeur de 60 à 70 francs. J'entre dans ces détails, parce que l'on rencontre des gens qui ne sont pas honteux d'en demander 500 francs, et quelquefois 1,000, ce qui m'est arrivé à moi-même.

Quant aux baguiers à cylindre, leur prix est fixé de 18 à 20 francs.

L'avantage qu'offrent les premiers, c'est que l'on peut mettre un objet dans chaque case, tel que, par exemple, une bague dans l'une et une pièce de 20 francs dans l'autre : ce qui donne le moyen de faire quelques jolis petits tours que l'on ne pourrait pas faire avec les autres baguiers.

Encore un avantage des étuis à cases, c'est que leur mouvement est très-doux; celui qui le ferme ne sent rien; au lieu que, dans ceux qui sont à cylindre, le mouvement se fait sentir plus ou moins, ce qui est toujours d'un mauvais effet.

L'usage de cette petite pièce est très-borné; cependant, je n'ai pas encore vu de prestidigitateurs en tirer tout le parti qu'il serait possible d'en tirer. Ils se contentent généralement d'emprunter une bague, de faire l'échange, de faire placer la fausse bague dans l'étui, et de feindre de la retirer en dessous. On ouvre l'étui, on ne voit plus rien, et on fait reconnaître la bague par la personne qui l'a prêtée. En escamotant cette bague dans la main, on feint de l'envoyer encore dans le

baguier, on le reprend comme la première fois, et on la rend à qui elle appartient, après avoir fait rouvrir l'étui et fait voir qu'il est vide.

D'autres plus hardis, ayant fait mettre la fausse bague dans l'étui, empruntent une tabatière, y introduisent adroitement la vraie bague qui leur était restée dans la main, et font tenir cette tabatière par une personne. Ils commandent à la bague qui est dans l'étui d'en sortir et de venir dans la tabatière. On ouvre l'étui, il n'y a plus rien, et la bague se trouve où on lui a ordonné de se rendre.

J'ai esquissé ces deux petits tours en faveur des amateurs qui auraient l'étui à bague sans savoir en tirer parti. Je vais maintenant m'occuper du tour avec cet étui et l'oiseau.

On emprunte une bague, on fait l'échange, et on donne la fausse bague à une autre personne que celle à qui on a fait l'emprunt. Ensuite, et sous prétexte d'aller chercher l'étui, on donne la vraie bague au compère et on revient avec le baguier, que l'on confie à la personne qui tient la fausse bague, en la priant de mettre cette bague dans l'étui.

Pendant cette dernière opération, le compère attache au cou d'un serin un petit ruban après lequel il noue la vraie bague. Il fourre ce serin ainsi décoré dans un œuf vide, ouvert par un bout, et maintient l'oiseau jusqu'à ce que le prestidigitateur aille le lui prendre dans les mains.

Aussitôt que l'on a remis le baguier à la personne qui vient d'y mettre la fausse bague, on dit : « Messieurs, sans toucher à rien avec les doigts, je prétends escamoter la bague renfermée dans l'étui que Madame tient, et faire trouver cette bague dans un fruit, un légume, ou tout autre objet qui va se rencontrer sous mes mains ; je vais voir. »

On va chercher l'œuf que tient le compère, et on le prend de manière à ce que l'ouverture se trouve dans l'intérieur de la main. Par ce moyen, on maintient le serin et on ne laisse voir que le bout de l'œuf qui est intact. On revient, en disant : « Je viens de trouver un œuf : ma foi ! il va servir dans mon

opération. Je vais toucher cet œuf d'un bout de ma baguette, et de l'autre bout je toucherai l'étui... Vous voyez que c'est bientôt fait... Je crois, Madame, que vous n'avez plus la bague ; ouvrez... Elle n'y est plus. Cassons l'œuf, et voyons si la bague s'y trouve. »

On casse l'œuf par le bout plein, on élargit l'ouverture avec les doigts, et le serin en sort ayant la bague au cou ; on la détache, et on la rend à la personne qui l'a prêtée et qui la reconnaît.

Alors, avec ce serin, on peut faire immédiatement le tour de l'oiseau ressuscité, qui précède.

Observation. — On peut très-bien faire le tour que je viens de décrire sans se servir de l'étui à bague : il y a dix moyens pour y suppléer.

On peut, après avoir fait l'échange, mettre la fausse bague dans les mains d'une personne, et porter la vraie au compère, qui la met au cou du serin, qu'il fourre dans l'œuf comme il a été dit ; ensuite, mettre la fausse bague dans une des boîtes à escamoter les pièces de monnaie, telle, par exemple, que celle décrite dans la section V du chapitre II de cette troisième partie.

On peut aussi briser la fausse bague, qui est toujours prise pour la vraie, et la mettre dans un pistolet, que l'on tire en l'air, comme souvent on le fait au théâtre. Enfin, on trouvera facilement le moyen de se passer de l'étui à bague. Si j'ai joint à ce tour celui du baguier, c'est pour donner une idée de l'usage que l'on peut faire de cette petite pièce.

Nota. — L'échange des bagues se fait comme celui de la pièce de 5 francs décrit dans la section V du IIe chapitre de la troisième partie.

SECTION XIV.

Le supplice de Tantale.

On demande à un bon homme qui vient sur le théâtre, s'il aime le vin de Champagne : il répond que c'est sa passion. On lui en verse plein un grand verre. Il veut le boire, mais en le portant à sa bouche, le verre se vide. Il s'étonne, se plaint. Dans le temps qu'il se lamente, le verre se remplit. Il veut y revenir, le vin disparaît encore. Il se dépite, le vin revient. Il essaie de nouveau à le boire, même déception. Enfin, il est forcé d'y renoncer.

Explication. — Le verre est à pied et percé au bas du calice, très-peu au-dessus du pied.

On lie par en haut, à l'ouverture d'une poire de caoutchouc, un de ces longs tuyaux flexibles et déliés qui sont faits aussi en caoutchouc, garnis d'un tissu en laine.

Je serais plus clair, si je n'avais peur que l'on ne trouvât mon indication malséante; et on aurait raison, je crois, si j'allais dire crûment que ce dont je veux parler est absolument ce long et frêle tube qui sert aux clyso-pompes. Cela aurait, j'en conviens, quelque chose qui égratignerait un peu la décence. Aussi, me garderai-je bien de prononcer et d'écrire ce mot-là, en laissant la chose, avec le plus profond respect, bien tranquille dans l'officine du pharmacien.

Or, si l'on est parvenu à comprendre la nébuleuse définition que je viens de donner, je dirai que, quand un des bouts du tuyau sera bien attaché à l'ouverture de la poire de caoutchouc, on joindra à l'autre bout de ce tube flexible un court tuyau en bois, dont on introduira l'extrémité dans le trou fait au verre. Voilà toute la machine montée.

L'homme invité à boire est un compère, non parce qu'il aime le vin, mais parce qu'il est la cheville ouvrière du pres-

tidigitateur. Un moment avant de faire le tour, il met un peu de vin dans la poire. Ce vin joint à celui que l'on verse dans le verre, en donne une quantité plus que suffisante pour l'exécution du tour. Il place cette poire dans une de ses poches, et fait passer le tube sous son gilet. Il doit tenir le verre de façon à ne pas laisser apercevoir le bout du tuyau qui y est attaché.

Quand on verse du vin dans le verre, le compère a soin de presser la poire cachée, avec le bras ou la main.

Quand il feint de vouloir boire, il cesse de presser, et le vin, par le moyen du long tuyau, s'écoule promptement dans la poire, et le verre est vide. Pour faire revenir le vin, il presse de nouveau, et on voit le verre se remplir. Il joue à ce jeu autant de fois qu'il le juge à propos. Il termine en s'en allant d'un air désappointé et chagrin, avec son verre vide.

SECTION XV.

Tour de la cible et la montre.

On emprunte une montre, on la fait mettre dans un petit coffre bien conditionné et fermé à clef par un des spectateurs. On pose ce coffre sur une table, et derrière, on place un but qui est en vue de toute l'assemblée. On charge un pistolet, on tire sur le coffre, et la montre qui était dedans paraît sur le coup attachée au but.

Pour arriver là, on pense bien que la montre n'a pu sortir du coffre que par le trou de la serrure, et ce qu'il y a de plus adroit, c'est que ce trou n'est pas plus large que la conscience d'un usurier.

Pour convaincre les spectateurs que c'est bien la même montre, on fait ouvrir le coffre, et on n'y trouve plus rien.

Les prestidigitateurs appellent cette expérience le *tour de la cible*. Cette cible est une planche dans laquelle est faite

une ouverture circulaire de 11 centimètres de diamètre. Dans cette ouverture, on ajuste exactement un cercle de même étendue. Que l'on tire sur ce cercle une ligne qui passe par le centre, on aura un axe dont les extrémités guideront pour placer deux pivots sur son épaisseur. L'un de ces pivots entre tout simplement dans un trou peu profond fait sur le bois dans l'ouverture. A l'autre pivot est soudé un petit ressort de pendule. L'extrémité de ce deuxième pivot entre comme l'autre dans un trou ; mais, dans cet endroit, est pratiquée une entaille pour loger le ressort, dont le bout, demeuré libre, est attaché à une vis, comme point d'appui.

Le cercle a donc la faculté de tourner sur son axe, et, par l'effet du ressort, de revenir sur lui-même. Quand on a bandé ce cercle et qu'on veut l'assujettir dans sa position, c'est par le moyen d'un crochet placé à côté sur la planche, et retenu d'un bout par une vis. On tourne l'autre bout sur le bord du cercle, et il le maintient.

C'est à ce même bout qu'est attachée la ficelle qui doit aboutir dans les mains du compère. Il tire cette ficelle, le crochet glisse et lâche le cercle, qui revient brusquement sur lui-même en faisant un demi-tour, et montre son autre face. Mais, pour qu'il se fixe au niveau de la planche, on met une pointe sur son côté. Cette pointe s'arrête à propos, en entrant dans une petite entaille faite sur la même planche.

Cette cible s'accroche en haut d'un montant à pied que l'on pose au milieu du théâtre. On figure sur chaque surface du cercle, et bien pareille, la forme circulaire qu'il y a pour tirer au blanc ; mais, au lieu de peindre, comme cela se fait ordinairement, on mettra sur chaque côté un petit coussin en bas-relief, afin que, dans le brusque mouvement qu'elle éprouve, la montre ne risque pas d'être endommagée.

Sur la surface qui revient en avant, quand le ressort n'est pas bandé, il faudra placer un petit crochet qui sert à suspendre la montre.

Le petit coffre dont il a été question s'ouvre sur le côté.

Un mince crochet à ressort est attaché après son fond. Ce crochet entre dans une petite gâche pratiquée intérieurement au bas du côté qui s'ouvre. Si l'on pousse le fond avec les doigts, ce fond, qui est un peu flexible, se lève, et le petit ressort, qui se lève avec, se détache de la gâche; le côté, n'étant plus retenu, s'ouvre alors très-facilement; en appuyant ce côté sur la boîte, il se referme de lui-même. On se souvient que le petit coffre est à serrure.

Les amateurs pourront trouver cette pièce chez les constructeurs d'instruments de physique amusante, en demandant le *coffre à la montre*. On trouvera également la cible.

Manière de faire le tour. — La montre demandée ayant été prêtée, on en détache la chaîne. On prie une personne de mettre elle-même cette montre dans le coffre, de le fermer et d'en garder la clef. En allant le porter sur la table, on en ouvre le secret et on fait couler la montre dans sa main. On referme et on pose le coffre sur la table. On va de suite chercher la cible, qui était toute disposée. On y accroche la montre, et on l'apporte sur le théâtre, en ne présentant aux yeux des spectateurs que la face opposée à celle où est la montre. On suspend cette cible au montant. Je ferai remarquer que, quand le prestidigitateur l'apporte, le compère n'abandonne pas la ficelle, ou plutôt le fil qui correspond au bout du crochet qui maintient la cible dans son état de tension. Ce fil ne peut pas être aperçu, parce qu'il est délié et noir.

On prend un pistolet, que l'on annonce être chargé.

On tire sur le coffre, et juste au moment de l'explosion, le compère tire le fil, et la montre paraît en même temps. Le mouvement de rotation que fait le cercle est si prompt, qu'il est impossible à l'œil de le distinguer.

SECTION XVI.

La danse des pantins pour le théâtre.

Au théâtre, ce tour est d'un grand effet, parce que ces petits personnages de carton paraissent absolument isolés.

Dans celui que j'ai décrit au chapitre précédent, on pourrait soupçonner plus de rapports qu'il n'en paraît entre les pantins et celui qui les fait danser. Mais, dans ce tour exécuté au théâtre, on voit évidemment que les danseurs sont tout-à-fait indépendants du prestidigitateur, puisque celui-ci va et vient, éloigné de l'endroit où le bal a lieu.

Voici comment on dispose les choses, et la différence qu'il y a entre ces deux manières de faire le tour :

On place aux deux extrémités de la table deux chandeliers un peu pesants. Sur l'un, on attache un fil noir, qui, passant dans un crochet ou anneau fixé à l'autre chandelier, vient aboutir dans les mains du compère, qui est caché dans la coulisse. Ce fil, qui est dans une position horizontale, doit être éloigné de la table à une distance convenable, pour que les pieds des pantins, qui sont accrochés puissent arriver juste sur la surface de cette table.

Le prestidigitateur, ayant placé ses artistes, s'en éloigne. Il leur ordonne de saluer : ces messieurs et ces dames font une révérence, dirigée par le compère, qui tire et lâche le fil à propos. On les fait danser, mais, de temps en temps, le magicien interrompt les acteurs, pour qu'on les visite, sans souci pour la pudeur des dames. Quelquefois, après les avoir remis en place, il leur commande de continuer la danse : ils ne bougent pas. Le physicien réitère son ordre : ils n'écoutent pas plus que s'ils étaient sourds. Mais le Paillasse, qui est là et qui a plus de jugement que son maître, fait observer que la musique fait *tacet*, et que l'on ne peut danser sans

musique. Celle-ci se réveille, et les danseurs se remettent en mouvement.

Nota. — Plusieurs prestidigitateurs font mettre un petit crochet derrière la face des pantins pour les suspendre au fil. Dans ce cas, il est maladroit de les faire visiter comme je l'ai vu. Ce crochet peut faire deviner tout le mystère. Mais cet inconvénient n'est point à craindre avec les deux petites cornes que j'ai recommandées, puisqu'elles font partie des ajustements de la tête.

SECTION XVII.

Escamotage d'une dame.

Il est certain que la femme que l'on escamote consent à l'être. Elle monte sur la table à soufflet que l'on connaît déjà. Le magicien la couvre d'un gobelet, non pas d'un gobelet à boire, mais d'une vaste machine ayant la forme d'un gobelet à escamoter, faite d'une carcasse légère en bois, recouverte de toile.

La dame étant ainsi enveloppée, le prestidigitateur tire le petit crochet placé sous le bord de la table, pour faire lever un peu la grande trappe; la dame achève de l'ouvrir; elle entre, le fond descend; elle se blottit dans ce coffre de nouvelle espèce, replace la trappe et coule les petits verrous de l'intérieur.

Deux personnes, dont l'une est le prestidigitateur, tiennent une planche, chacune par un bout; ils approchent de la table. On invite la dame à se mettre sur cette planche dans le moment que l'on y coule le gobelet, sous lequel on la croit toujours. On feint de la soutenir ainsi, mais le gobelet tombe, et les spectateurs, la bouche béante, le cou allongé, la respiration suspendue, restent stupéfaits, ne voyant plus la femme, qui s'est évanouie comme une bulle de savon.

Avant que la femme ne monte, le prestidigitateur a soin de lever le tapis de la table, pour faire voir qu'il n'y a aucune disposition pour cacher une personne.

Nota. — Au lieu de terminer ce tour comme il vient d'être dit, je serais d'avis de le finir d'une manière plus plaisante. La femme étant placée dans la table, une petite poupée, habillée exactement comme cette femme, sortirait du haut du gobelet et paraîtrait planer dans l'air. Le physicien, la faisant remarquer, dirait que c'est la dame qui s'envole. Il lèverait le gobelet dans le moment, et on verrait qu'elle est effectivement partie.

Il ne serait question que d'établir un fil conducteur sur lequel coulerait la petite figure. Ce fil communiquerait du gobelet au plafond des coulisses. Un second fil à tirage serait le mobile de cette ascension.

Cette petite poupée serait également placée, toute disposée, sur le sommet concave du gobelet.

SECTION XVIII.

Dans laquelle on verra que, pour raccommoder un mouchoir mis en pièces, il ne s'agit que de le brûler.

Il y a plusieurs manières de faire ce tour. Une, entre autres, est de se servir du vase décrit sous le numéro 4, section XXI, chapitre II, troisième partie. On fait l'échange du mouchoir sous l'habit, on pose sur la table le mouchoir substitué à celui qui vient d'être prêté. On met celui-ci dans une des cases du vase que l'on va chercher, et dont on fait tourner le pied pour ramener la case vide. On pose ce vase sur la table, après en avoir montré l'intérieur, pour faire voir qu'il est vide. On fait couper le mouchoir substitué qui était resté sur la table, on met les morceaux dans la case du vase vide. On ramène l'autre case, et on en tire le vrai

mouchoir prêté, que l'on rend à la personne à qui il appartient.

Cette manière de faire le tour est bonne pour le salon, où on ne peut pas commodément se servir d'un compère. Je vais dire comment on peut le faire au théâtre. De cette façon, on le termine d'une manière vraiment étonnante.

On emprunte un mouchoir et on fait l'échange à la main. Cette méthode d'échanger le mouchoir est subtile et hardie, sans être difficile. Comme je n'en ai point encore parlé, je vais l'expliquer.

On a, caché dans la main, le mouchoir que l'on veut sacrifier. Pour qu'il ne soit pas aperçu, on le tient bien enveloppé, laissant pendre le bras contre la cuisse. On prend le mouchoir demandé, de la main qui est libre, et on le transporte légèrement dans l'autre main, en le joignant à celui que l'on tient. Alors on est à l'aise, car ces deux mouchoirs paraissent n'en faire qu'un. On va à sa table ; on laisse tomber adroitement dans les mains du compère, qui est dessous, le mouchoir prêté, laissant toujours l'autre en vue, et que l'on pose sur la table. Quand ce jeu de main est bien fait, il est tellement naturel, qu'il n'est pas possible de soupçonner le moins du monde que le mouchoir posé sur la table n'est pas le même que celui qui vient de vous être prêté.

Le mouchoir ainsi échangé, on prend celui qui était resté sur la table. On le saisit par le milieu, en y joignant un tampon allongé de toile pareille, que le compère vient de vous passer. On prie quelqu'un de couper le mouchoir. On présente le tampon, que l'on fait couper plusieurs fois, on approche d'une lumière les deux parties séparées, on les allume, on les joint ensemble, en disant que c'est le meilleur procédé pour raccommoder les mouchoirs coupés. On renverse sur l'avant-bras celui qu'on tient comme pour étouffer le feu, mais, dans le fait, pour cacher la main dont on prend les morceaux du tampon coupé, pour les fourrer dans

la manche du bras couvert du mouchoir. Ensuite on étale ce mouchoir que l'on montre parfaitement intact.

Ce premier petit tour n'est pas assez fin pour que les spectateurs ne soupçonnent pas que l'on a coupé autre chose que le mouchoir; il est même ordinaire que quelques personnes manifestent leurs doutes à cet égard. Alors le prestidigitateur dit : « Messieurs, j'ai oublié de vous faire voir plus évidemment l'état dans lequel se trouvait le mouchoir qui était parfaitement coupé; puisque vous en doutez, je vais recommencer le tour. »

Il pince le mouchoir par le milieu, l'empoigne de l'autre main, en forme une espèce d'oreille comme était le tampon. Il fait couper un long morceau à la même personne qui lui a déjà rendu ce service, et étale le mouchoir dans lequel on voit une percée par où on peut passer la tête. Le spectateur n'a plus de doute.

On met le feu aux deux parties du mouchoir, on les laisse brûler un peu; on les porte tout allumées sur la table, en les posant sur une trappe, et les enveloppant des deux mains, on les roule vivement comme pour étouffer le feu. Cette manœuvre se fait pour donner le moyen au compère, qui a ouvert la trappe, de s'emparer de ces débris et d'y substituer le mouchoir prêté, que le physicien saisit en continuant le mouvement de ses doigts; ceci étant fait, le compère referme la trappe, et le prestidigitateur étend le mouchoir, que l'on voit dans le meilleur état de réparation.

J'ai toujours vu les spectateurs excessivement surpris de ce dénouement, dont la remarquable simplicité ne laisse supposer aucun moteur occulte.

SECTION XIX.

Escamotage de plusieurs clefs, qui sortent invisiblement d'un vase fermé pour se trouver dans l'intérieur d'un pain.

Cet article est fait en faveur de ces aimables industriels qui ne cherchent que le bien de leur prochain et ne vivent que de ce qu'ils peuvent trouver. Après l'avoir médité sérieusement, ils comprendront qu'il est plus profitable de savoir escamoter des clefs que des bourses. Dans ces dernières, on ne trouve que de misérables pièces de monnaie qui, le plus souvent, ne valent pas la peine qu'on se donne pour les prendre ; au lieu qu'avec des clefs, on peut se rendre possesseur de tout le contenu d'un coffre-fort. Je suis flatté de pouvoir les mettre à portée de satisfaire une noble ambition, en leur donnant les moyens de travailler en grand. J'aime beaucoup les artistes de tous genres, et je me sens heureux de trouver l'occasion d'obliger ceux-ci.

Mais on ne doit se lancer dans la haute sphère que j'indique dans cette section, qu'après avoir passé par tous les degrés de l'art, c'est-à-dire lorsqu'on sait proprement faire le mouchoir de poche, la tabatière, la montre, etc. En prenant cette sage précaution, on aura l'avantage de n'être pendu qu'un peu plus tard.

Effet. — On emprunte quatre clefs, que l'on recueille dans un vase que l'on pose sur la table. Ensuite on demande un couteau, que l'on met dans les mains d'une personne, en la priant de s'approcher de cette même table. On prend trois pains longs, qu'on présente à la personne qui tient le couteau, en l'invitant à en choisir un. Le choix étant fait, on coupe les deux autres pains pour faire voir qu'ils n'étaient pas préparés. Ensuite, on prend les clefs dans le

vase où elles sont, pour les mettre sur un petit plat que l'on couvre d'un couvercle qui l'enveloppe entièrement. On fait sonner ces clefs en secouant le plat avec le couvercle, ce qui prouve qu'elles y sont toujours. On feint de les prendre invisiblement l'une après l'autre et de les envoyer dans le pain. On découvre le petit plat : il n'y a plus de clefs; on coupe le pain en deux, et elles paraissent toutes dans l'intérieur de ce pain.

Explication. — Le prestidigitateur s'avance vers l'assemblée pour emprunter les clefs. Il tient un vase d'une main et un mouchoir de l'autre. Mais, sous ce mouchoir, il cache quatre clefs qui sont à lui.

Ayant recueilli les quatre clefs qu'il avait demandées, sous prétexte de les compter dans le vase, il y place adroitement les siennes, enlève les autres qu'il tient aussi cachées dans son mouchoir. C'est alors qu'il emprunte un couteau, pour le faire tenir par une personne qu'il prie de monter avec lui auprès de sa table. Ensuite, il va chercher un plat avec son couvercle, et, en le prenant, il pose les clefs empruntées qu'il tenait toujours cachées dans son mouchoir. Il apporte le plat qu'il pose sur la table, y met les clefs qu'il retire du vase. Pendant ce temps, le compère prend les autres clefs, que le prestidigitateur lui a apportées, les place promptement dans un pain déjà tout préparé pour les recevoir, et va vite les mettre avec les deux autres pains qui sont du côté opposé à celui où les clefs avaient été apportées, afin de mieux désorienter les spectateurs. On termine le tour comme il est dit dans l'explication de son effet.

Nota. — On a déjà vu comment il faut faire tomber le choix sur un objet préparé. Il est inutile de le répéter par rapport au pain. On trouve la manière de préparer ce pain dans la section IX du présent chapitre III.

Les petits plats qui servent dans ce tour sont en fer-blanc; ils ont de 14 à 15 centimètres de diamètre. Je dis les petits plats, parce qu'il y en a deux l'un sur l'autre, mais si bien

ajustés qu'ils paraissent n'en faire qu'un. Celui de dessus doit pouvoir s'enlever avec un couvercle fait en forme de calotte ou de demi-sphère. La concavité de ce couvercle permet de mettre sur le plat des objets assez volumineux, et il les enlève avec le plat de dessus, qui doit être un peu plus large des bords que le second, pour qu'il puisse être saisi par le couvercle qui ne doit pas toucher à celui de dessous, que l'on prend toujours pour le même et que l'on croit seul.

Ce petit appareil, très-simple, est un des plus utiles enlevages; il peut servir dans beaucoup d'occasions.

Observation. — Quand, pour faire voir que les clefs sont parties, on lève le couvercle qui les emporte avec le plat de dessus, et qu'on le pose sur la table, il faut prendre garde de faire remuer ces clefs, car, pour peu qu'elles se fassent entendre, le tour serait complètement dévoilé et détruit.

SECTION XX.

Le tir aux épingles.

A l'exception d'un seul prestidigitateur qui n'existe plus, je ne crois pas que ce tour ait été connu d'aucun. Je l'ai vu exécuter dans un collége, où il a causé une grande surprise.

On présente un nombre quelconque d'épingles attachées dans un morceau de papier. Les spectateurs en prennent le nombre qu'ils veulent. On fait charger un pistolet de ces épingles, ensuite on fait tirer une carte que l'on mêle dans le jeu. Ce jeu est jeté en l'air; on tire le pistolet dessus, et on trouve les épingles plantées dans la carte qui avait été choisie.

Explication. — La personne qui a pris des épingles rend le papier au prestidigitateur, qui voit d'un coup-d'œil, par ce qui reste, le nombre que l'on vient de prendre. Par un

mot convenu entre eux, il fait connaître ce nombre au compère, qui a près de lui, et toutes préparées, des épingles et une carte pareille à celle qui doit être prise forcément. Ces épingles et cette carte ont d'avance été salies à la flamme d'une bougie, pour qu'elles aient l'air d'avoir subi l'impression de la poudre allumée. Cette préparation a encore l'avantage d'empêcher les épingles de glisser hors de la carte quand on les y a attachées.

Aussitôt que le compère connaît le nombre d'épingles prises, il en met autant dans la carte, pendant que le prestidigitateur en fait tirer une pareille et la fait mêler dans le jeu, qu'il reprend après.

Ayant repris les cartes, le magicien va chercher un pistolet; mais, chemin faisant, il retire du jeu celle qui a été prise et qu'on y a mêlée. Ce qui est facile, parce que cette carte est plus longue que les autres, ce que l'on appelle une *clef*. Il prend en place la carte épinglée, qu'il fourre dans le jeu, et laisse l'autre. Il revient avec le pistolet, le donne à la personne qui a pris des épingles, et l'invite à en charger l'arme. L'arme chargée, il la reprend, jette le jeu en l'air ou le fait jeter, et tire dessus.

Le jeu étant retombé, on cherche la carte en question, et on la trouve un peu roussie, et piquée du même nombre d'épingles qu'on avait mises dans le pistolet.

SECTION XXI.

La colonne triomphale.

La colonne est une baguette, mais une baguette un peu élégante. On la fait en ébène garnie en ivoire ou en argent, si l'on veut, et même en or; rien ne s'y oppose.

Cette baguette est creuse d'un bout à l'autre. A l'une de ses extrémités, on fait un petit tenon qui s'emmanche dans

un trou percé au milieu d'un plateau tourné proprement, ou sur un pied auquel on donnera une forme agréable. L'extrémité opposée, qui sera le bout supérieur, est garnie d'une virole percée d'un petit trou pour laisser passer un fil. On fera encore à la baguette, à un ou deux centimètres au-dessus du tenon, un trou pareil à celui qui est sur la virole. Voilà notre colonne établie.

Pour s'en servir, on fera passer dans la baguette un fil qui sortira par les deux trous faits à cette baguette. A l'extrémité du fil qui sort par la virole, on attachera, par le milieu, une carte que je suppose être la dame de cœur. On cache cette carte ainsi préparée sous le pied de la colonne. L'autre bout du fil qui passe par le trou qui est au bas, aboutit dans les mains du compère. Ce fil est en soie noire.

On fera tirer forcément la même dame de cœur, que l'on fera mêler dans le jeu, duquel on ôtera la dame de carreau, que l'on montrera en la posant sur la table.

On ira mettre ce jeu debout contre la colonne; mais auparavant, en reculant le pied, on aura soin de glisser parmi les autres cartes celle qui est préparée et qui était sous ce pied.

Ensuite, en présence de l'assemblée, on va mettre sur la colonne la dame de carreau, que l'on avait retirée du jeu. Pour épargner la fatigue à cette dame, on ne la pose pas sur ses pieds, mais sur le dos : étant couché, on est toujours plus à son aise.

Enfin, le prestidigitateur annonce à l'assemblée que la dame de cœur, qui a été prise, s'est plainte de la préférence donnée à la dame de carreau, en la plaçant sur la colonne, prétendant mériter cet honneur au moins autant que sa rivale. « En conséquence,» continue-t-il, «cette dame vous demande, par mon organe, la permission de disputer cette prééminence à la dame de carreau.

La demande, bien entendu, est accueillie. Et aussitôt, par l'entremise du compère, on voit toutes les cartes s'agiter, et

la dame de cœur monter à la colonne, précipiter la dame de carreau, et se mettre à sa place.

On peut, en montrant cette carte en face, la détacher aisément, parce qu'elle ne tient que par un petit nœud fait au bout du fil.

Ce qui fait paraître les cartes en mouvement, c'est qu'avant de tirer, pour faire monter la dame de cœur, le compère donne quelques secousses sèches et rapides qui les font remuer. Cette finesse est d'un bon effet, parce que la carte semble se débattre et se presser pour arriver plus tôt.

Comme au théâtre le luxe est nécessaire, on fait de ces colonnes richement ornées. Il en est qui sont surmontées d'un petit Mercure doré, et c'est à une de ses mains que la carte vient se fixer; mais le moyen est le même, et le tour n'en est pas plus surprenant.

A tout cela, je préférerais une bouteille ordinaire, qui sentirait moins la préparation. Il ne s'agirait que de faire un petit trou à la bouteille, à quelque distance au-dessus du fond, comme on en fait un à la baguette.

On pourrait même mettre du vin dans la bouteille, et en verser; mais il faudrait boucher avec un peu de cire le trou par où passe le fil; on retirerait cette cire au moment de faire le tour, et quand, après avoir versé du vin, il n'en resterait plus qu'au-dessous du trou dans la bouteille.

SECTION XXII.

Faire sortir d'une bouteille emplie de vin, et au commandement, les rubans de toutes les couleurs demandées.

On prendra la bouteille à entonnoir décrite page 335.

Après avoir versé du vin, pour prouver qu'elle en contient, on la posera sur la trappe.

Le compère est placé dans la table ou dessous, muni de longs bouts de rubans de toutes les couleurs connues, et disposés de façon à pouvoir trouver de suite, sans confusion, celui que l'on demande.

Il tient une baguette mince, à l'extrémité de laquelle est plantée une petite pointe qui sert à prendre les rubans, pour les fourrer, par l'entonnoir qui pose sur la trappe, jusqu'au goulot de la bouteille. Le bout du ruban arrivé là, le prestidigitateur le saisit, l'attire entièrement et le donne à la personne qui l'a demandé.

De temps en temps, on verse du vin pour faire voir qu'il y en a toujours; mais le compère doit être attentif à fermer la trappe tout aussitôt qu'il apprend que le physicien va prendre la bouteille. Ce tour est très-agréable et un des plus surprenants.

SECTION XXIII.

Le citronnier magique.

Voici encore un tour qui n'est point connu, et qui ne se trouve dans aucun répertoire de prestidigitateur.

Un petit arbre, où pendent une demi-douzaine de citrons attachés par des rubans de différentes couleurs, est placé sur la table. On fait tirer quatre ou cinq cartes à autant de personnes; ensuite, on présente le petit arbre à ces personnes, elles coupent chacune un citron, et dans ce citron se trouve la carte qu'elles ont tirée et mêlée dans le jeu.

Explication. — Le prestidigitateur a introduit d'avance dans les citrons les cartes qu'il s'est proposé de faire tirer. Voici la manière de les y mettre. On prend une forte plume, et on en coupe le bout carrément. On enfonce ce tuyau dans le citron, qui en enlève suffisamment pour y faire entrer une carte roulée bien serrée. Ce qui a été retiré du citron est resté

dans la plume, on l'en ôte, et avec ce qui reste d'écorce on rebouche le trou qui a été fait, quand la carte est fourrée dedans.

Les citrons ainsi préparés, on les attache avec des rubans de couleurs différentes, et on les suspend à l'arbre par les mêmes rubans.

La diversité des couleurs dans ces rubans sert pour reconnaître les cartes. On se souviendra, par exemple, que le citron suspendu par le ruban rouge renferme le roi de carreau ; que le citron au ruban bleu contient la dame de pique, etc., etc. Le tout étant disposé ainsi, on fera tirer les cartes pareilles à celles qui sont dans les citrons, en se souvenant de chaque carte que chaque personne a tirée.

Il serait à propos de faire ce tour avec un jeu biseauté, parce que toutes celles qui seront tirées, remises dans le jeu et censées passées dans les citrons, doivent être enlevées, pour qu'en faisant visiter le jeu, on ne les trouve plus, le tour étant fini. (Voir, pour les cartes biseautées, la section XVIII de l'article II, première partie.)

On mettra sur le jeu, et par ordre, pour se les rappeler (je le répète), toutes les cartes pareilles à celles que l'on doit trouver dans les citrons. On ne les fera remettre dans le jeu qu'après les avoir fait tirer toutes, et on comprend bien qu'elles doivent être forcées. Le nombre des cartes que l'on fera prendre sera moindre d'une que le nombre des citrons suspendus, pour une raison que je vais expliquer tout-à-l'heure.

Ayant fait remettre les cartes dans le jeu par les personnes qui les avaient prises, on les mêlera ou on les fera mêler, ayant eu la précaution de faire placer le bout large de ces cartes du côté du bout étroit du reste du jeu.

On escamotera donc ces cartes, ce qui est facile, comme on sait, avec un jeu biseauté, et on donnera le jeu à tenir à quelqu'un de l'assemblée.

On prendra le petit arbre, et on le présentera à chaque

personne qui a pris une carte, de manière à ce qu'elle ne puisse détacher que le citron qui renferme la carte pareille à celle qu'elle a prise, ce qui est plus aisé qu'on ne le pense; seulement, on aura soin de ne laisser paraître aucune affectation.

Les citrons étant entre les mains des personnes qui ont tiré des cartes, on fait nommer la sienne à chacune; elle coupe le citron, et elle y trouve sa carte. Ensuite on fait visiter le jeu que l'on avait confié à un des spectateurs, et on n'y retrouve plus les cartes qui avaient été prises, remises dans le jeu et mêlées.

Comme on a fait tirer une carte de moins que le nombre de citrons qu'il y avait, il en reste encore un sur l'arbre. Un des spectateurs, qui est d'intelligence avec le prestidigitateur, en fait la remarque; il prend le ton d'un chicaneur, et demande s'il peut prendre une carte aussi, puisqu'il y a encore un citron. Le prestidigitateur répond qu'il en est le maître comme les autres, et avance pour lui en faire tirer une. Mais le compère dit qu'il voudrait qu'on lui donnât le jeu pour la choisir à son idée. Le physicien le lui abandonne, et l'autre en détourne une qu'il montre à ses voisins, et la remet dans le jeu. Le prestidigitateur lui dit alors : « Je vois, Monsieur, que vous désirez me mettre en défaut; eh bien! pour faire voir que cela n'est pas si facile que vous le croyez, je vais vous faire une proposition : voulez-vous que votre carte se trouve, comme les autres, dans le citron, ou voulez-vous qu'il ne s'y trouve que le nom de votre carte écrit sur du papier? »

Et la chose se termine comme on en est convenu. Mais si les deux fourbes ont arrêté que ce serait la carte elle-même qui se trouverait dans le citron, alors le compère, en feignant de remettre dans le jeu la carte qu'il a choisie, l'escamote et la cache pour qu'on ne la retrouve plus à la fin du tour, que ce dernier incident couronne d'une manière plaisante.

Ce tour a le double avantage que, bien que théâtral, il n'a besoin d'aucun secours mécanique, et que, pouvant se passer

d'un compère, on peut l'exécuter dans un salon. Il a, de plus, le mérite de n'être pas connu. Il n'a pu être propagé, parce que le prestidigitateur qui l'a imaginé, et duquel je le tiens, mourut peu de jours après l'avoir inventé; c'est le même qui a aussi inventé le *tir aux épingles*. Ce prestidigitateur était très-intelligent et fort adroit. Je lui ai vu exécuter ce tour au théâtre; il avait la hardiesse de faire penser les cartes, au lieu de les faire tirer, et cela lui réussissait toujours, ce qui rendait merveilleux ce trait de magie blanche.

Nota. — On sent bien qu'au défaut de citrons, on peut faire ce tour avec d'autres fruits.

SECTION XXIV.

Tour incroyable. — Boulet complaisant. — Fusillade pour rire.

Le premier, qui fait le sujet de cette section, est appelé, par les prestidigitateurs, le *grand vol des objets*. C'est un de ces tours que l'on annonce pour remuer le public, piquer sa curiosité et l'attirer au théâtre. Il fut imaginé par un homme que j'ai connu assez particulièrement; il était peu au fait de la prestidigitation, mais il possédait ce génie d'invention qui vaut mieux encore que l'adresse. C'est le même qui a eu l'idée de faire tirer sur lui une pièce de canon chargée d'un boulet, qu'il escamotait; lui encore, qui a imaginé une fusillade tirée sur lui par une compagnie de militaires. Ceux-ci, en présence de tout le parterre, chargeaient leurs armes à balles, qui ne faisaient pas plus d'effet que des flocons de neige.

Deux mots suffiront pour donner l'idée de ces deux dernières expériences, qui n'offrent pour personne que très-peu d'intérêt.

Pour le premier tour, un homme adroit enlevait le boulet, en bourrant le canon, avec l'instrument qui sert à cela, et qui

était creusé du bout, de manière à envelopper et serrer le boulet. Toutes précautions étaient prises pour détourner l'attention des spectateurs. Au moment de l'explosion, un boulet préparé tombait aux pieds du prestidigitateur.

Quant à la fusillade, on faisait visiter les cartouches, qui étaient bien conditionnées; mais les balles étaient enveloppées de papier très-faible, et en mettant ces cartouches dans le fusil, par une légère pression faite avec le doigt du milieu, la balle restait dans la main, sans que personne puisse s'en douter. On choisissait, pour cela, parmi les militaires les hommes les plus discrets et les plus intelligents.

Relativement à ce dernier tour, le prestidigitateur, qui était un homme déterminé, m'a avoué qu'il éprouvait une vive émotion au moment de la décharge, qui était commandée dans toutes les règles par un sous-officier. Dans le fait, une erreur dans les dispositions prises, la maladresse ou la malveillance d'un soldat, pouvaient lui devenir funestes.

Revenons à notre tour, qui ne menace pas des mêmes dangers.

Effet. — On emprunte un châle ou un chapeau de dame parmi les spectateurs. Supposons un chapeau : on l'enveloppe dans une serviette, on pose le paquet sur la table, et on le couvre d'un vase.

Le prestidigitateur annonce qu'il va escamoter le chapeau, pour le faire trouver, soit au théâtre, soit dans la ville, dans tel endroit que l'on voudra, sans exception d'aucun, et que, pour éviter toute contestation, le hasard seul prononcera; qu'en conséquence, tous les spectateurs qui voudront s'en donner la peine, sont priés d'écrire chacun une indication à leur choix, sur un morceau de papier que l'on roulera.

Cette opération faite, on réunit tous ces papiers, on les jette dans un petit sac, et le premier enfant venu en tire un, qui est lu à haute voix dans la salle. Des voitures sont en station aux portes du théâtre, pour quiconque veut aller à la recherche du chapeau escamoté.

Le prestidigitateur revient à sa table, fait revoir l'objet prêté en le développant, il l'enveloppe de nouveau, et le couvre comme il était. Il va chercher sa baguette magique, en frappe le vase, en ordonnant au chapeau de se transporter dans l'endroit désigné. Il lève le vase, mais rien de parti : les spectateurs revoient le même paquet. Un brouhaha s'élève, et, comme dit Bazile au docteur Bartholo : « il chemine, et *rinforzando* il va le diable. Le bruit augmente, s'élance, étend son vol, tourbillonne, enveloppe, arrache, entraîne, éclate et tonne, et devient un cri général, un *crescendo* public, un chorus universel de haine et de proscription. » Le magicien a manqué son affaire, c'est un maladroit, un présomptueux. On le hue, on rit, on jure, on siffle, on applaudit; c'est un vacarme à faire trembler le diable, à épouvanter le sorcier.

Mais il ne se deconcerte pas. Impassible au milieu du tapage, il s'avance, calme comme une bonne conscience; il étend le bras pour apaiser l'orage, réclame par signes le silence.

Curieux de savoir ce qu'il veut dire, on se tait. Le physicien demande en quoi il a pu déplaire. On lui conseille d'adresser sa question au paquet qui est resté sur la table.

— Mais pourquoi ?

— Pour lui reprocher de se trouver là.

— Mais, Messieurs, il ne gêne personne.

— N'aviez-vous pas promis de l'envoyer à l'endroit désigné par le billet ?

— Messieurs, en vous annonçant ce tour, j'ai promis que j'escamoterais le chapeau que l'on me prêterait, mais je n'ai point dit que j'escamoterais la serviette qui l'envelopperait.

Et, dénouant cette serviette, le prestidigitateur l'étend, la secoue, et fait voir que le chapeau est en voyage, comme c'était annoncé.

Alors les applaudissements ironiques deviennent de bon aloi, et le parterre félicite le magicien de l'avoir mystifié.

Les plus empressés se mettent en route pour aller voir si le chapeau est arrivé à bon port où le diable paraît l'avoir emporté.

Explication. — Pour l'expliquer, je vais rapporter un tour tel que je l'ai vu faire par l'inventeur. Il s'est d'abord abouché avec le domestique d'un négociant des plus notables de la ville, qui était veuf et connu pour un galant homme et un homme galant. Il proposa à ce domestique de placer un chapeau de dame dans le lit de son maître, en lui faisant entendre que ce n'était qu'une plaisanterie innocente, qui ne pouvait le compromettre en aucune façon, et dont son patron rirait tout le premier, s'il venait à le savoir. Notre homme, ne voyant rien au bout des doigts du requérant, faisait des difficultés; mais, pour les lever, le prestidigitateur lui donna un louis pour sa complaisance, et un autre louis pour sa discrétion. L'affaire fut faite. Pour le théâtre, une commère élégante était placée aux premières loges, et coiffée d'un chapeau pareil à celui qui reposait dans le lit du monsieur.

Au moment de faire le tour, quand le prestidigitateur fait la demande d'un chapeau, les dames ne se pressent guère généralement; chacun compte sur sa voisine pour rendre ce service à l'emprunteur. Enfin, la commère, plus complaisante, retire le sien, et le donne avec le plus aimable sourire d'obligeance.

Le chapeau est mis dans une serviette, que l'on noue un peu serrée, on pose le paquet sur la trappe de la table, et on le couvre d'un de ces grands vases coniques dont j'ai déjà parlé.

Maintenant, il faut dire que le compère, qui est sous la table, tient une apparence de paquet qui ressemble à celui que le prestidigitateur a fait en enveloppant le chapeau. C'est une serviette nouée de même, et maintenue dans une forme ar-

rondie par deux longs bouts de fil-de-fer très-mince, courbés et se croisant. C'est alors que le physicien annonce l'emploi qu'il va faire du chapeau. On fait écrire les indications sur des petits carrés de papier que l'on distribue.

Les indications étant écrites, et les papiers bien roulés, on les fait mettre dans l'une des deux poches du petit sac décrit section VIII, chapitre II de cette troisième partie. L'autre poche contiendra une certaine quantité de petits rouleaux, sur chacun desquels sera écrite l'indication valable : *Dans le lit de M.* ***.

Cette poche apprêtée, on fait tirer un rouleau par un jeune enfant, pour mieux jour la bonne foi. On déroule le billet, et on lit tout haut son contenu. Ensuite, le prestidigitateur procède à l'escamotage. Il fait revoir le chapeau et le renveloppe. C'est dans le moment qu'il va chercher sa baguette magique, que le compère ouvre la trappe, prend le paquet au chapeau et met à la place celui qui n'en est que le simulacre. Ce dernier, qui occasionne la méprise du parterre, est le plus bel incident du tour. On en connaît le dénouement, je n'ai plus rien à dire.

Pour faire connaître l'effet de ce tour dans l'esprit de ces bonnes gens qui prennent les choses à la lettre, je ne puis m'empêcher de rapporter un évènement auquel il a donné lieu, et dont, sur l'honneur, je garantis l'exactitude.

Pour s'assurer de la vérité du fait, plusieurs personnes du parterre montèrent dans une voiture, afin de se rendre à l'endroit où devait se trouver le chapeau. Parmi ces messieurs, il y avait un homme grand et fort, et que, par parenthèse, je connaissais. La vue de ce chapeau, trouvé effectivement, fit sur cet homme une telle impression, qu'il tomba en faiblesse, tout-à-fait sans connaissance, et fut longtemps à revenir.

SECTION XXV.

Boite inépuisable, chapeau changé en corne d'abondance.

On sait que la mythologie ne nous dit que des fables. Fable, conte et mensonge, c'est tout un.

La corne d'Amalthée n'a jamais existé que dans la cervelle d'un poète. Mais voulez-vous avoir la véritable corne d'abondance? donnez votre chapeau à un prestidigitateur : sitôt qu'il l'aura touché, crac ! voilà qu'il en sort tout ce que l'on veut : des hochets pour les hommes, des fleurs pour les dames, des jouets et des bonbons pour les enfants.

Un jour, un avare avait prêté son chapeau ; après qu'on en eut retiré mille jolies choses, il fut rendu, plein de billets de banque, à son propriétaire, par le prestidigitateur, qui avait deviné le faible du vilain. L'harpagon était au comble du bonheur. Mais quel rabat-joie ! Arrivant chez lui, monté sur le plus bel échelon de la béatitude, il ne trouva plus dans ses poches que des épigrammes et des chansons.

L'anecdote serait incroyable, si elle ne m'avait été certifiée par un indigène de Bordeaux.

Tout ce que je viens de vous dire est, sans doute, merveilleux; mais, hélas! il faut bien l'avouer, tout n'est qu'illusion. Je voudrais vous y laisser, mais je suis forcé, et il est de mon devoir de redescendre dans la triste vérité.

Les prestidigitateurs sont maintenant dans l'usage de jeter en profusion, dans l'assemblée, tous les petits objets dont je viens de parler, à l'exception, cependant, des billets de banque, dont la distribution doit se faire rarement, car je ne l'ai pas encore vue.

Quand le prestidigitateur vient demander un chapeau, il a dans la main droite différents objets qui sont ordinaire-

ment enveloppés dans une perruque. Pour ne laisser rien apercevoir, on tient le bras pendant, le poignet sur la cuisse, et un peu caché par l'habit. En prenant le chapeau de la main gauche, que l'on transporte légèrement à la droite, il est facile d'y introduire les objets sans être vu. On égaie d'abord l'assemblée avec la perruque, et on distribue les choses qu'elle contenait. Quelquefois, ce sont des gobelets d'escamoteur enfermés l'un dans l'autre. Comme ces gobelets ne sont pas bordés, on peut en réunir plus d'une vingtaine, qui n'ont que le volume d'un seul. On les tire du chapeau un à un, et quand ils sont tous séparés, il en paraît une multitude. Tenant toujours ce chapeau, on en emprunte un second, et, revenant à sa table, le compère, qui est dedans, jette dans l'un un paquet de fleurs bien serrées. Ce coup se fait si légèrement qu'il est inaperçu. On pose ce chapeau sur la table, dans le temps même que le compère jette dans l'autre un paquet de jouets d'enfants. On paraît se disposer à faire un tour avec ces chapeaux, comme, par exemple, celui du gros dé; mais le prestidigitateur, regardant dans un des deux chapeaux, dit qu'il voit quelque chose qui le gêne; il prend ce chapeau et fait une nouvelle distribution, et comme s'il avait oublié quelqu'un dans l'assemblée, il reprend l'autre chapeau et continue la distribution. Il fait ensuite le tour qu'il avait préparé, dans lequel on a besoin de chapeaux.

Le tour étant terminé, le physicien demande à qui ces chapeaux appartiennent, et faisant le mouvement de vouloir les reporter, le compère les remplit de nouveau. En feignant de les rendre, le prestidigitateur paraît étonné d'y voir toujours quelque chose, et fait encore une nouvelle distribution.

On peut profiter de cette dernière pour faire un tour d'une invention toute récente et qui est fort belle; c'est vraiment une surprise.

La multiplication des gobelets, dont j'ai parlé tout-à-l'heure, est de l'ancienne prestidigitation; ce naïf procédé n'a, en réalité, rien de bien étonnant; le moyen n'est pas difficile à deviner. Voici celui que je viens de proposer.

On fera tourner une boule dont le diamètre sera de deux tiers environ de celui d'un chapeau ordinaire. Cette boule sera creusée le plus possible. On y laissera une ouverture circulaire assez grande.

On fera faire une vingtaine de ressorts à boudin auxquels on donnera une forme sphérique. Leur diamètre sera à peu près celui d'une bille de billard. Ces ressorts, recouverts d'étoffe, représenteront parfaitement une balle à jouer; en les comprimant, leur volume diminuera du tiers au moins. On mettra toutes ces balles dans la grosse boule, en les pressant.

Le compère met cette boule dans le chapeau, et peut même y ajouter d'autres objets, que l'on distribuerait d'abord. Ensuite on détache une à une les balles qui sont dans la boule. Ces balles reprennent, en sortant, leur sphéricité. On finit par retirer la grosse boule, en ayant soin de ne pas laisser apercevoir l'ouverture. On conçoit que les spectateurs doivent être étonnés de voir cette quantité d'objets, qui paraissent d'un volume plus du double de ce que peut contenir le chapeau.

La boîte à tiroir, décrite sous le n° 3, section XXI, chapitre II, sert principalement pour ces sortes de distributions. Quelquefois, on met des bonbons dans le fond du tiroir, et des fleurs par-dessus. On distribue d'abord les fleurs aux dames. Ensuite, comme si l'on voulait faire un tour en faveur des enfants, on fait l'évocation magique des bonbons, et on les distribue.

Si l'on a deux boîtes pareilles, on rend ce tour plus surprenant. Une, qui est remplie de fleurs ou d'autres objets, est placée derrière quelque chose pour qu'elle ne soit pas en vue. Quand la première est épuisée, on la reporte, comme si le tour était fini; mais, feignant d'entendre quelques personnes se plaindre de n'avoir rien reçu, on échange adroitement les boîtes, et on revient avec celle qui est pleine, que les spectateurs prennent toujours pour la même. On fait

voir qu'il n'y a rien, en montrant la case vide. On referme, et la rouvrant, on voit le tiroir comblé. Si l'on s'est décidé pour des fleurs, quand on les met dans le tiroir, il faut les presser, et en les distribuant, de temps en temps on les remue, en les soulevant un peu pour les desserrer. Comme elles s'étendent et se développent par ce mouvement qu'on leur donne, il semble qu'il en revient au fur et à mesure que l'on en retire.

On comprend qu'il est facile de varier la manière de faire cette distribution.

Ceux qui n'ont pas de compère pour le service du chapeau, disposent en paquets, sur la gibecière de la table, tous les objets qu'ils veulent distribuer : on les coule, en passant, dans le chapeau; mais il y faut mettre de l'adresse et de la légèreté.

SECTION XXVI.

Porte-feuilles qui conviendrait à beaucoup de monde.

Si la boîte du tour précédent et ce porte-feuilles pouvaient être en réalité ce qu'ils paraissent être dans les mains d'un prestidigitateur, celui qui les posséderait n'aurait plus rien à désirer, pas même le chapeau de Fortunatus. L'un serait employé pour l'ameublement d'un ménage, et l'autre pour les approvisionnements de la table. Malheureusement, tout cela n'est qu'artifice : c'est là le défaut de la magie blanche. C'est dommage !

J'ai placé ce tour à la suite de celui qui précède, comme pouvant en faire le pendant.

Notre porte-feuilles n'est rien autre chose que ce que l'on appelle improprement carton à dessin, et dont on se sert pour renfermer et conserver des gravures.

La propriété spéciale de celui-ci est de contenir, sans qu'il

y paraisse, toute autre chose que des feuilles de papier. On en tire des tables, des fauteuils, des boîtes, des chaises, des pupitres, etc., etc., etc.; c'est à faire mourir les tapissiers de désespoir. On en tire jusqu'à des enfants tout vivants : ce ne sont pas les meubles les plus rares.

Pour l'explication, je n'ai que peu de chose à dire : c'est l'affaire d'un menuisier-mécanicien. Tous les objets que je viens de nommer sont faits si ingénieusement, qu'ils peuvent se replier sur eux-mêmes, sans presque tenir de place, et, d'un coup de main, s'étendre et s'établir dans leur forme naturelle, tout en sortant du carton. Dans cet état, ils paraissent exactement construits. On sent bien qu'il est impossible, qu'il serait même inutile d'entrer dans des détails d'assemblages aussi minutieux. Les amateurs qui désireraient de ces pièces, les trouveront chez les constructeurs d'instruments à l'usage de la prestidigitation.

En faisant le tour, le porte-feuilles est placé sur une espèce de tréteau. Un de ses côtés fait face aux spectateurs, masque les objets qui sont dans le carton, et empêche de voir la manœuvre exécutée pour développer les pièces et les rétablir dans leur propre forme.

Pour enrichir le tour, on fait usage d'une ruse de prestidigitation. On ajoute aux pièces qui sont dans le porte-feuilles diverses choses qui sont accrochées derrière le physicien ou cachées sous l'habit. Comme tous les objets et les mouvements sont masqués aux yeux des spectateurs par le carton lui-même, qui est assez grand, on est parfaitement à l'aise pour opérer.

On termine l'exhibition des pièces par celle d'un enfant, qui paraît sortir du porte-feuilles, mais qui, dans le fait, sort d'une petite trappe faite au plancher du théâtre; tout est disposé (comme cela doit être) pour que les spectateurs ne voient que ce qu'ils doivent voir.

SECTION XXVII.

Conversation d'une pièce de monnaie avec les personnes qui daigneront lui faire l'honneur de l'interroger.— Parodie métaphysique. — Digression extravagante que je conseille de passer.

Il s'agit d'une pièce de monnaie qui doit répondre aux questions qu'on lui fera.

Cette pièce tient lieu des automates qui se trouvent toujours dans les cabinets de prestidigitateurs, de sorte que l'on peut faire sans aucune dépense ce qui coûte fort cher, si l'on veut se servir d'un automate. On peut même dire que ce dernier, s'il est plus agréable, est moins surprenant, parce qu'il annonce de lui-même un mécanisme, et tout le monde en connaît les effets; au lieu que l'on a peine à concevoir comment une pièce de monnaie peut se mouvoir seule, isolée dans un verre.

On a employé divers procédés pour ce tour. D'abord, c'était un fil qui passait dans un petit trou fait dans une pièce de cinq francs; ce même fil passait aussi dans deux très-petits crochets à anneaux fixés sur la table. La pièce enfilée pouvait se placer au milieu de ces crochets, parce que c'était entre eux que l'on mettait le verre. Les deux bouts du fil se prolongeaient jusqu'aux mains du compère, qui faisait manœuvrer la pièce.

D'autres se servaient d'un gobelet percé au fond, que l'on posait sur le trou par où passe la pointe d'une des pédales de la table. Cette pointe de pédale, dirigée par le compère, pouvait entrer dans le trou fait au gobelet et en sortir. On comprend qu'il était facile de faire remuer la pièce. Par ce dernier moyen on ne se servait que de la pièce empruntée. Dans l'autre, on substituait à cette pièce celle qui était pré-

parée, et que l'on avait eu soin de cacher sous quelque chose, à côté du verre.

Il y a un moyen plus simple, pour lequel il ne faut ni verre percé, ni pédale, ni pièce enfilée.

Un long bout de fil de soie noire, une petite boulette de cire blanche, et un petit crochet courbé en anneau et attaché sur la table, voilà tout l'appareil. On fait passer le fil dans le petit crochet; à un des bouts de ce fil, on fixe la petite boulette de cire qu'on laisse à demeure sur la table. L'autre bout du fil aboutit dans les mains du compère. On fait visiter le verre, qu'on reporte après sur la table, contre le crochet.

On emprunte une pièce de cinq francs, que l'on prend de la main gauche. On fait remarquer qu'on ne l'escamote pas, en la tenant toujours du bout des doigts. En parlant, on prend de la main droite la boulette de cire sur la table, et transportant la pièce de la main gauche à la droite, on attache la cire à la pièce, en les pinçant fortement l'une contre l'autre, et on jette la pièce dans le verre; il n'y a pas de risque que la cire se détache.

Quand le compère tire le fil, la pièce se soulève; s'il lâche, elle retombe : voilà tout le mécanisme. Et comme, de la table au bord du verre, le fil tire verticalement, à cause du crochet qui le maintient, le verre qui est contre ce fil ne peut pas remuer.

Quand les exercices de la pièce sont finis, pour la rendre, on renverse le verre, afin de la faire tomber dans la main, on détache la cire et on remet cette pièce à qui elle appartient.

Les tours que l'on fait avec cette pièce sont les mêmes que ceux que l'on fait avec l'automate. Pour dire : *Oui*, elle sonne un coup; pour dire : *Non*, elle reste immobile. Pour compter, elle frappe autant de coups qu'il y a d'unités dans le nombre qu'elle veut exprimer. Pour saluer, elle sonne deux ou trois fois, en mettant plus d'intervalle entre ses coups,

et en faisant sentir un léger frémissement, parce qu'il est bienséant et de bonne grâce, au sexe, de montrer un peu de timidité.

Voici une série de questions que les prestidigitateurs ont coutume d'adresser à leurs devins.

— Est-il vrai que vous êtes doué de la prescience?

— Oui.

— Que vous connaissez les cartes tirées ou à tirer?

— Oui.

— Que vous dites d'avance le nombre de points qu'une personne doit amener avec deux dés?

— Oui.

— Que vous connaissez le plus amoureux de la compagnie?

— Oui.

— Et le plus grand buveur?

— Oui.

— La dame la plus contrariante?

— Oui.

— La demoiselle qui désire le plus se marier?

— Oui.

— Vous êtes donc sorcier?

— Non.

— Y a-t-il des sorciers?

— Non.

— Et des sorcières?

— Oui.

— Sont-ce les demoiselles de neuf à dix ans?

— Non.

— Les dames de soixante à quatre-vingts?

— Non.

— Les demoiselles de quinze à vingt-cinq?

— Oui.

— Est-ce parce qu'elles ont le pouvoir de charmer tous les hommes?

— Oui.

— Voulez-vous me faire un salut ?

— Non.

— Et aux personnes qui vous honorent de leur présence?

— Oui, oui, oui.

— Voilà trois saluts. Il y en a un sans doute pour les dames, un pour les demoiselles et un pour les hommes?

— Oui.

On pourra imaginer de ces questions, selon les tours que l'on voudra faire. On trouvera dans cet ouvrage beaucoup de ces tours qui peuvent s'appliquer à cette récréation.

Quant aux cartes, on conviendra avec le compère du nombre que l'on en fera prendre sur le tas, de celle que l'on fera tirer forcément, comme aussi des points que l'on préparera dans la boîte aux dés, du nombre de pièces de monnaie que l'on fera prendre, etc.

Quand la pièce a fait connaître le plus amoureux, on lui demande combien ce Monsieur a de maîtresses. La pièce commence à sonner lentement : 1..... 2..... 3; ensuite elle sonne précipitamment, sans s'arrêter. Le prestidigitateur, qui fait là-dessus ses petits commentaires, veut mettre un terme à cette indiscrétion; il met la main sur le verre, la pièce sonne toujours; mais, enfin, elle cesse, et le physicien fait ses excuses à ce Monsieur pour la pièce mal avisée qui a fait connaître publiquement son humeur volage.

Quand la pièce est questionnée sur le plus grand buveur, elle indique un homme de chétive apparence, maigre et pâle, s'il s'en trouve. Mais elle finit par faire connaître qu'il ne boit que du sirop et de la limonade. Ces petites scènes servent à égayer l'assemblée.

Le prestidigitateur fait tomber le choix sur la personne qu'il veut, par un mot convenu avec le compère, tel que la question qui suivra les mots : *c'est donc*.

Exemple :

— Est-ce Monsieur?

— Non.

— Sans doute, Monsieur?
— Non.
— Monsieur?
— Non.
— C'est donc Monsieur?
— Non.
— Monsieur?
— Oui.

On voit que le compère a été averti par ces mots : *c'est donc*, et qu'il a dû donner une réponse affirmative sur la question qui suit ces deux mots.

On pourrait se servir avantageusement, dans ce tour, des principes de celui qui est connu sous le nom de Seconde Vue. Mon intention, en commençant ce traité, était de m'étendre beaucoup sur cette ingénieuse invention; mais j'ai su depuis qu'il existait un ouvrage spécialement consacré à l'explication très-détaillée de cette découverte et intitulé : *La seconde Vue dévoilée*, par M. Gandon. Paris, 1849.

Cette circonstance a dû me faire renoncer au dessein que j'avais de m'occuper de cet objet, d'après la détermination que j'ai prise de ne rien insérer dans cet ouvrage de ce qui a déjà été publié, à moins que je ne puisse le représenter sous un aspect tout nouveau, et y apporter des améliorations notables.

SECTION XXVIII.

Moyen de raccommoder un habit coupé par morceaux.

Comme on a dû le remarquer, l'avantage le plus précieux de la magie blanche, c'est la promptitude dans l'exécution. Portez à un tailleur un habit déchiré et coupé par morceaux, en lui donnant une heure pour les raccommoder : il me semble le voir assis sur sa table, les jambes croisées, l'aiguille

aux doigts, vous regardant d'un air effaré, avec de grands yeux et la bouche ouverte, vous dire qu'il n'a pas le fil pour cela, et que quand le diable se chargerait de cette besogne, il n'en viendra pas à bout.

Portez à un prestidigitateur ces mêmes fragments d'étoffes : il souffle dessus, ou les touche avec sa baguette, et vous n'avez plus qu'à endosser votre habit. Voyez combien cela est commode pour les personnes pressées.

Mais comme on n'a pas toujours un magicien dans sa manche, je vais vous donner le moyen de vous en passer, en vous communiquant son secret.

Les prestidigitateurs comprendront bien, à l'annonce de ce tour, qu'on peut le faire par les procédés ordinaires, c'est-à-dire par les trappes des tables, les enlevages, etc. Mais je vais le proposer sous une forme toute nouvelle, et qui pourra dérouter quelques-uns de ceux qui sont versés dans la magie blanche. Le prestidigitateur demande si quelqu'un dans l'assemblée voudrait avoir l'obligeance de prêter un habit. On ne s'empresse guère de répondre à cette question ; enfin, il se trouve toujours quelque bon vivant, sans façon, à qui il est indifférent de se montrer en négligé, et qui finit par rendre ce service au magicien, qui, par reconnaissance, l'aide à se déshabiller en détail, c'est-à-dire en coupant les basques, le collet, les manches, au fur et à mesure qu'ils se dégagent, ce qui ne laisse pas que d'étonner le propriétaire de l'habit, qui promet bien à l'officieux valet de chambre de ne jamais le prendre à son service.

Tous les morceaux sont mis dans une petite corbeille, que l'on place au hasard sur le plancher.

Le prestidigitateur entretient alors l'assemblée, en lui faisant un discours en rapport avec la circonstance, suivant ce que son imagination lui suggèrera, et toujours en retirant et en remettant chaque pièce l'une après l'autre, et en cherchant dans son esprit le parti le plus avantageux qu'il en pourra tirer.

Enfin, il tire une dernière pièce, qui lui paraît, dit-il, convenable pour faire un gilet à son filleul. Il la remet dans le panier, et, au même instant, en retire tout l'habit, parfaitement intact, et le rend à son possesseur.

On pourra faire précéder ce rétablissement de l'habit de l'attouchement de la baguette magique, qui passerait pour avoir opéré le miracle.

Explication. — Au fond de la corbeille, on fera ajuster une soupape ou trappe, par un vannier adroit. Cette trappe devra s'ouvrir et se fermer aisément; les charnières seront en osier, comme le reste.

On fera faire aussi une trappe circulaire au plancher du théâtre, qui puisse être cachée par le fond de la corbeille, mais la trappe de cette corbeille doit pouvoir entrer facilement, en l'ouvrant, dans celle du plancher.

La personne qui a prêté son habit est d'intelligence avec le prestidigitateur. Si cet homme joue bien son rôle, on le soupçonnera d'autant moins, qu'il ne s'offrira qu'après le refus de plusieurs autres personnes, qui, assurément, ne consentiront pas à se dépouiller et à se donner en spectacle au public.

L'habit étant prêté, comme je l'ai dit, on le coupe par morceaux, que l'on met dans la corbeille préparée pour cela, et que l'on change plusieurs fois de place en parlant aux spectateurs, afin de ne leur laisser soupçonner aucune disposition faite au plancher. On continue ce manége jusqu'à ce que l'on soit arrivé à la trappe, que l'on couvre avec la corbeille.

C'est dans le moment que le prestidigitateur paraît faire l'inventaire des parties de l'habit, que le compère, qui est sous le théâtre, avec un habit pareil à celui qui a été coupé, ouvre les trappes, se saisit des pièces qui sont dans la corbeille, et y fourre en place l'habit qu'il tenait préparé ; il est aidé, dans cette opération, par le physicien, qui tient une main sur le panier, pour prévenir tout mouvement que ce

panier pourrait faire, faute de précaution de la part du compère.

La substitution étant faite et les trappes refermées, on change de nouveau la corbeille d'endroit, on fait une petite pause, et on tire encore une pièce de la corbeille. Mais celle-ci a été laissée à dessein, pour donner à croire qu'il n'y a toujours que des morceaux. En remettant cette pièce dans le panier, on la fourre dans une des poches de l'habit, lequel, du même moment, on tire en entier de la corbeille.

SECTION XXIX.

Tour de la houlette. — Carte dansante.

Les prestidigitateurs appellent ainsi ce tour, parce que le petit instrument dans lequel on met des cartes ressemble à la houlette d'un berger. On connait l'effet de ce tour. On fait tirer trois ou quatre cartes, on les fait mêler dans le jeu; on met ce jeu dans la houlette, laquelle est posée sur une carafe placée sur la table; les personnes qui ont tiré des cartes sont invitées à leur ordonner de paraître. On les voit aussitôt monter et sortir en dehors du jeu.

Cette houlette est tout simplement une feuille de fer-blanc de la grandeur de la main, à laquelle on fait deux côtés en repliant les bords. On met une traverse en haut sur le devant, pour maintenir les cartes, et un petit fond en bas, pour les soutenir. Comme il faut que cette houlette soit à deux cases, on la partage en deux par une cloison que l'on place parallèlement au dos de l'instrument. La case de derrière doit être plus étroite que celle de devant, dans laquelle on met le jeu de cartes. Enfin, on ajoute un petit manche à cette espèce de palette, pour pouvoir la poser sur une carafe. Le devant ou première case étant à jour, on voit le jeu quand il y est placé.

A la rigueur, n'ayant pas cette pièce, on peut faire le tour dans un gobelet ordinaire en verre, mais c'est moins commode.

Ce tour, déjà ancien, a toujours été vu avec plaisir, et il le sera toujours. Quand on ne le fait pas dans une séance, il semble, pour les spectateurs, qu'il y manque quelque chose.

C'est de ce tour que Decremps a parlé dans sa *Magie blanche*, et dans laquelle il nous donne le naïf moyen de se servir de petits crochets pour enlever les cartes et les faire sortir. Il nous parle bien d'un autre moyen plus subtil et plus ingénieux ; mais comme il lui a été confié sous le secret, il annonce qu'il n'est pas le maître de le publier, et, dans le fait, jamais ce moyen ne l'a été. Du reste, celui qui lui a fait cette confidence, avait bien choisi son dépositaire dans Decremps, qui était un des plus honnêtes hommes de France. Depuis, j'ai eu l'occasion de connaître ce moyen, qui était alors à la disposition de plusieurs prestidigitateurs, et comme je l'ai acheté et bien payé, je n'ai pas le même motif que Decremps pour en priver mon lecteur, auquel, à mon tour, je vais en faire la confidence.

D'abord, retirez d'un jeu les cartes que vous voulez faire sortir. Mettons, par exemple, un roi, une dame et un valet. Prenez cinq ou six cartes et un fil d'au moins une brassée de longueur, à l'extrémité duquel vous ferez un petit nœud. Au bout, et au milieu de ce bout de la première carte du tas que vous venez de prendre, faites une toute petite fente avec un canif ou des ciseaux, vous y passerez le bout du fil où il y a un nœud ; ce nœud touchera la carte.

Cette préparation n'est faite que pour fixer le fil ; cependant on pourrait se passer de cette précaution, pourvu qu'on ne dérangeât pas les cartes préparées en les mettant dans la case de la houlette. Sur ce fil, couché sur la longueur de la carte, posez un valet. Relevez le fil, placez dessus une autre carte, la première venue. Rabaissez le fil, mettez la dame. Relevez encore le fil, et mettez de même dessus une carte

indifférente. Rabaissez encore le fil, et mettez le roi. Relevez le fil pour la dernière fois, et vous poserez trois ou quatre cartes dessus, et aussi pour la dernière fois, vous rabaissez le fil.

Mettez le paquet de cartes, tel qu'il est, dans un gobelet de verre un peu grand, si vous n'avez pas encore la houlette. Le fil qui reste doit être en dehors. Si vous tirez ce fil, le roi, qui a été placé en dernier, sortira le premier; ensuite la dame, et après le valet.

Voici comment les prestidigitateurs exécutent le tour. Cette manière de le présenter est chez eux traditionnelle. On peut la changer, la varier, la modifier. Mais on me permettra de ne pas m'en écarter par respect pour les anciens usages, puisque la vénération pour les coutumes de nos pères est une vertu.

Aux trois cartes dont je viens de parler, on ajoutera une deuxième dame du même point que l'autre. Cette deuxième doit sortir après la première carte qui est le roi; mais il faut qu'elle soit mise de manière à ce qu'elle sorte les pieds en l'air. On coule ces cartes ainsi préparées dans la case de derrière de la houlette, laquelle houlette est ordinaiment posée sur une carafe. Ces cartes sont cachées aux yeux des spectateurs par la cloison qui forme la deuxième case. N'oublions pas que le fil correspond aux main du compère, qui est caché.

On prend un jeu complet, et on fait tirer forcément, par différentes personnes, les trois cartes pareilles à celles qui sont disposées dans la case. On les fait mêler dans le jeu, et, en présence des spectateurs, on met ce jeu dans la case de devant. On comprend que les cartes qui vont se montrer sembleront bien sortir du jeu.

On s'adresse d'abord à la personne qui a tiré le roi. On la prie de commander à sa carte de sortir. Le compère dirige lentement le fil, et le roi, qui daigne se prêter à la plaisanterie, sort avec la gravité d'un potentat qu'il est, et se rend à l'invitation avec toute la popularité d'un bon prince.

La seconde a dû être prise par un homme : il lui ordonne de sortir, mais elle n'obéit pas. On réitère le commandement : même refus. Le magicien paraît déconcerté. On a beau crier : « Sors, sors donc ! » rien ne sort. On regarde le tour comme manqué. Enfin, le prestidigitateur, comme pour chercher un moyen de sortir de cette impasse, demande au spectateur quelle carte il a prise. Il répond, je suppose : la *dame de cœur*. Alors le physicien dit : « Oh ! je ne m'étonne plus. Comment, c'est une dame ? et vous lui parlez avec cette brusquerie-là ! Mais vous savez bien, Monsieur, que les dames, surtout en France, exigent que les hommes soient plus respectueux et plus courtois envers elles. »

Le Monsieur, rappelé à l'ordre, prend un ton plus gracieux et prie galamment la dame d'avoir la bonté de se montrer. Cette fois, elle sort, mais les pieds en l'air, comme pour témoigner son ressentiment du sans-façon dont on vient d'user à son égard. Le physicien la fait rentrer, en la priant de ne pas garder rancune au cavalier qui s'est permis avec elle trop de familiarité, mais qui lui en fait très-humblement ses excuses ; il la prie, pour son compte à lui, de se montrer dans une posture plus décente. Alors la dame sort dans une position naturelle, et paraît satisfaite de la réparation que l'on vient de lui donner.

Comme on est arrivé au moment de faire sortir la troisième carte, qui est la dernière, le prestidigitateur, feignant de craindre un contre-temps semblable au précédent, demande si, par hasard, cette carte ne serait pas encore une dame. La personne qui l'a prise répond que c'est un valet. Le physicien dit alors : « Si c'est un valet, il n'y a pas de précaution à prendre pour lui donner un ordre. Vous n'avez qu'à lui dire : *Saute, faquin !* et vous le verrez obéir. » Aussitôt qu'on a prononcé cette injonction, le compère tire brusquement le fil, et on voit la carte sauter en l'air.

Observation. — Quand la dame qui sort les pieds en haut s'est montrée, on la retire tout-à-fait de la case. On la remet, dans la même position, dans la case de devant, où est le jeu

entier, tout en la priant de sortir dans une attitude plus convenable. Ce changement est inaperçu, on paraît la faire rentrer dans l'endroit d'où elle sort, et alors c'est la seconde dame qui se montre. On la retire comme on a dû le faire du roi, afin qu'elle n'empêche pas la sortie de l'autre carte.

Autre manière de faire ce tour. — Carte dansante.

C'est cette dernière manière qui est le plus en usage à présent. Dans celle-ci, on fera sortir la dame en dernier. On y conservera l'incident de la carte qui sort les pieds en l'air. Le prestidigitateur la remet dans la case de devant, tout en la priant, comme nous l'avons dit, de ne pas garder de rancune. Elle ressort comme il convient, selon l'honnêteté, et fait trois saluts charmants à l'assemblée. Pour être sûr qu'elle n'est plus fâchée, on l'invite à danser; elle y consent de bonne grâce, ce qui fait voir qu'elle a le cœur meilleur que la tête. La musique se fait entendre, et elle en suit la mesure en femme qui a l'oreille juste. Elle finit par saluer de nouveau, et se retire modestement parmi ses compagnes, qui, sans doute, l'accablent de compliments flatteurs et de félicitations, comme cela se pratique entre femmes, du bout de la langue.

Il y a plusieurs procédés pour préparer une carte qui puisse s'élever et descendre, afin de lui donner l'air de danser. Le plus simple et le plus sûr est de fixer au bas de la carte, et entre les deux feuilles que l'on décolle de ce qu'il faut, une très-mince lame de plomb, qui ne se voit pas, étant recouverte par le papier de la carte, que l'on recolle sur cette mince lame. Le fil est attaché au bas où est le plomb, et bien au milieu de la largeur de la carte.

En général, les prestidigitateurs se servent de deux fils : l'un, pour faire sortir les cartes selon la méthode qui a été expliquée, et un autre pour faire danser la dame; mais ils n'ont pas réfléchi que ce double fil est non-seulement inutile,

mais il est gratuitement embarrassant pour la manœuvre des autres cartes. Cette carte dansante ne nécessite aucun changement dans l'arrangement que j'ai décrit. Elle est tout simplement considérée et placée comme la dernière qui doit sortir; elle ne gêne pas les autres et n'en est pas gênée.

Il faut surtout prendre garde que cette dame ne soit un peu pressée par quelques voisines, dans la salle de danse, ce qui lui ôterait la liberté du mouvement, s'opposerait aux gracieux développements des bras, aux entre-chats et aux ronds-de-jambes, dans le cas où notre Terpsichore voudrait se livrer à ces brillants exercices de l'art. Enfin, il faut la préserver de tout embarras qui tendrait à la faire danser comme une paralytique.

SECTION XXX.

La suspension.

C'est une invention très-ingénieuse, ce qui n'étonne pas, quand on sait quel en est l'auteur (1). Malheureusement, le principe se laisse trop deviner. J'ai vu plusieurs mécaniciens qui, sans tâtonner, ont mis le doigt sur le moyen.

La personne choisie pour cette expérience est vêtue, sous ses habits, d'un corset ferré du haut, sur lequel est fixée transversalement une bande d'acier placée sur la région des omoplates. Cette bande d'acier est terminée au bout extérieur par une dentelure appelée *rochet*. Une seconde bande de même métal est attachée au bout de l'autre, par un rivet, à l'endroit où est le rochet. Ce rivet laisse à cette dernière bande la liberté de se mouvoir; ce qui forme, au point où ces deux bandes sont jointes, une articulation semblable à celle de l'avant-bras avec le bras. Sur cette même seconde bande est attaché un cliquet mobile, dont on dirige le mouvement au moyen d'une branche servant de manche, et qui fait corps

(1) M. Robert Houdin.

avec le cliquet. Ce cliquet s'agrafe au rochet en pressant le manche, quand on veut arrêter la position horizontale de la personne suspendue : de sorte que, dans cet état, la bande de devant fait un angle droit avec l'autre partie de cette armure qui est fixée sur le corset. N'oublions pas de dire que cette partie mobile de devant est terminée à son extrémité par une boucle ou anneau en forme de virole.

C'est sur un montant élevé que s'exécute cette suspension. Ce montant entre dans le plancher du théâtre, sous lequel il est solidement vissé. L'anneau ou virole, dont nous venons de parler, se met sur le bout supérieur du montant et constitue tout le point d'appui. La personne suspendue étend son bras parallèlement à la bande dont le bout est fixé à l'extrémité du montant, et elle paraît ne se soutenir en tout que sur la main.

Les prestidigitateurs, en feignant d'attribuer l'effet de cette expérience à la propriété narcotique de l'éther, ont vraiment trop abusé de la crédulité des gens, et ont pris trop peu de souci de la sagacité des spectateurs; car qui ne sait que l'état de sommeil, de quelque cause qu'il vienne, ne donne pas aux corps animaux la légèreté du zéphir, et ne peut intervertir les lois de la gravitation?

J'engage ces messieurs à se respecter davantage, en renonçant à ces ruses maladroites et pitoyables. Je donnerai le même conseil à ceux qui, faisant le tour de la seconde vue, sont assez simples pour s'imaginer en imposer, en passant un excitateur d'électricité sur la poitrine d'un individu, sous prétexte de l'endormir du sommeil magnétique et de le douer de la seconde vue. Ces messieurs doivent toujours penser qu'ils peuvent avoir pour spectateurs de véritables physiciens et des savants de toute espèce, dans l'esprit desquels ils s'exposent à passer non-seulement pour des impudents, mais pour des saltimbanques ridicules, ce qui est encore plus humiliant.

Ne vaut-il pas mieux s'en tenir, en pareil cas, à cette supposition généralement adoptée par le public, que tout se fait

par le pouvoir de la baguette, dont la vertu mystérieuse reste inconnue aux profanes qui ne doivent que s'incliner, croire et admirer?

Par cette plaisanterie opportune, le prestidigitateur reste dans son rôle et ne se compromet en rien. Il n'a donc autre chose à faire qu'à toucher ses agents avec sa baguette magique, et tout est dans l'ordre.

SECTION XXXI.

La marmite du diable.

Effet. — Une espèce de chevalet mobile, composée de trois longs montants de bois assemblés à chevilles par leurs extrémités supérieures, est placée au milieu du théâtre.

Entre cet assemblage est adapté un crochet, auquel on suspend une grande marmite, dans laquelle on verse trois ou quatre seaux d'eau.

On fait plumer plusieurs pigeons, *morts, bien entendu,* que l'on jette dans la marmite, et l'on couvre celle-ci de son couvercle. On met deux ou trois bougies allumées sous ce vase de cuisine. On croirait d'abord que c'est dans l'intention de faire cuire les pigeons; point du tout : cette chaleur produit un effet contraire, car, en retirant le couvercle, on voit ces oiseaux sortir tout vivants de la marmite, que l'on décroche pour en montrer l'intérieur et faire voir que des seaux d'eau que l'on avait mis dedans, il n'en reste pas une goutte.

Explication. — L'un des trois montants du chevalet est percé intérieurement dans toute sa longueur, et entre, par son extrémité inférieure, dans un trou fait au plancher du théâtre; il est arrêté par l'épaulement d'un tenon, pratiqué à cette même extrémité du montant creux. Le crochet placé à la partie supérieure de ce chevalet est creux aussi.

Le corps de la marmite est double. Entre les deux parties,

il y a un vide de quatre ou cinq millimètres. La partie qui entre dans l'autre n'a pas de fond, et ne descend pas tout-à-fait sur le fond du corps extérieur, afin que l'eau qu'on met dans la marmite puisse monter dans le vide qui existe entre les deux parties qui composent cette marmite. L'anse de cette même marmite est creuse comme le crochet, et le vide communique à celui qui règne entre les deux corps du vase, au moyen d'un petit tuyau ajusté à une des oreilles du même vase ou marmite. Cette anse est percée au milieu, en dessous, et c'est dans cette ouverture que l'on fait entrer le crochet qui est au chevalet, quand on y suspend ladite marmite.

Le couvercle est assez profond pour contenir au moins trois pigeons vivants dans sa concavité ; ces pigeons sont maintenus par un faux fond en métal, qui est soutenu par deux petits crochets à ressort, attachés à deux fils-de-fer qui correspondent intérieurement au bouton placé sur le couvercle. En tournant un peu ce bouton, les fils-de-fer font écarter les petits crochets, et le faux fond, que rien ne soutient plus, tombe dans la marmite avec les pigeons.

L'effet de cet appareil est celui d'un siphon de tonnelier, quand on transvase une pièce de vin. La marmite étant emplie d'eau, et suspendue au crochet creux qui correspond à l'anse du vase et au vide du montant percé du chevalet, si une personne, étant sous le théâtre, aspire un peu avec la bouche l'extrémité du montant passé au travers du plancher, alors il s'établit aussitôt un écoulement qui ne cesse que quand il n'y a plus d'eau dans la marmite, parce que l'air atmosphérique, pressant sur l'eau, la force de monter entre les deux parois du vase jusqu'à l'anse, et de là dans le crochet qui la fait passer dans le vide du montant, pour tomber dans un réservoir placé exprès sous le théâtre, à l'endroit du plancher où passe le bout du montant par lequel l'eau s'écoule.

C'est pour donner le temps à l'eau de s'écouler, que les prestidigitateurs font une espèce de parade, qui a encore l'a-

vantage d'amuser l'assemblée. Ils demandent deux jeunes gens qui viennent sur le théâtre. Ils habillent l'un en petite cuisinière, et l'autre en cuisinier, et ce travestissement, qui emploie beaucoup de temps, égaie les spectateurs.

On comprend que le faux fond du couvercle, étant tombé dans la marmite, cache entièrement les pigeons morts qui y sont restés.

SECTION XXXII.

Service de café à la minute.

On conviendra qu'il est fort agréable, après son dîner, d'aller à un spectacle de prestidigitateur, parce que, indépendamment des miracles dont l'esprit et les yeux sont régalés, on peut encore s'attendre à jouir de quelques surprises flatteuses pour le goût et l'odorat.

Au moment où on s'y attend le moins, on vous offre d'excellent café d'un arôme digne d'un prince.

Voulez-vous autre chose ? le magicien prend une bouteille, et en fait sortir toutes les liqueurs que l'on désire ; c'est au goût de chacun. La saveur et le parfum de ces liqueurs sont tellement délicieux, que le nectar n'est, en comparaison, que du petit lait ; du moins c'est le sentiment de ceux qui ont goûté ce breuvage des dieux.

Notre sorcier, qui est toujours galant, met une perruque dans une boîte, et, en faveur des dames, il la métamorphose en une quantité de jolis bouquets. Non content de cela, il met des boules de caoutchouc sous des gobelets, et, d'un coup de baguette magique, elles sont changées en oranges du Portugal. La distribution en étant faite, il emprunte un chapeau, y met la main, et voilà une pluie de bonbons qui tombe sur l'assemblée.

Enfin, le théâtre d'un prestidigitateur est un véritable pays de cocagne, et ceux qui vont le visiter peuvent compter qu'un joli dessert les attend.

Et qu'on ne pense pas que le pouvoir du prestidigitateur ne s'étend que sur les liqueurs, les fleurs et les bonbons : voici qui va nous prouver qu'il peut davantage.

Dans une soirée de magie blanche, à la distribution des liqueurs, un monsieur refusa, en disant qu'il n'en buvait qu'après avoir dîné, et que, n'ayant pas encore mangé, il le remerciait. Le physicien repondit : « Qu'à cela ne tienne, Monsieur ; vous n'avez pas dîné à l'heure qu'il est : eh bien ! afin que votre estomac n'en souffre pas, je vais vous offrir quelque chose de substantiel. »

Il prit un pavé qui n'était plus de service, le couvrit un moment, fit jouer la baguette, et découvrit une superbe dinde aux truffes qui faisait envie à tout le monde. Le monsieur se mit à table sans façon, fêta la dinde aux truffes, et la bouteille magique lui fournit tous les vins et les liqueurs qu'il préférait.

Mais, dira-t-on, d'après cela, il ne faut pas chanter trop haut la générosité du prestidigitateur, et le croire doué d'une humeur prodigue : ce qu'il offre si gracieusement ne lui coûte rien que le coup de sa baguette féerique. D'ailleurs, nous voyons qu'avec des cailloux ou de la brique pilée, il prépare un café qui ne le cèderait pas en qualité à celui de Moka ; avec des écailles d'œuf, il fait du sucre, et, pour se procurer de la crême, il ne lui faut qu'une poignée de son. Messieurs les limonadiers et les maîtres d'hôtel devraient comprendre qu'il serait de leur intérêt de faire un cours de prestidigitation.

Un moment : avant de porter un jugement définitif sur ces effets miraculeux, que l'on écoute la confidence et l'explication de ce secret ; on en pensera ensuite ce que l'on voudra.

Explication. — La pièce qui sert pour ce tour est un vase d'une forme cylindrique, composé de trois pièces, dans le système de celui qui est décrit sous le n° 1, dans la section XXI du chapitre II.

La dimension que l'on donne à cette pièce pour le salon

est, sans y comprendre tout le piédouche, de 22 centimètres environ de hauteur, sur 9 de diamètre. Pour le théâtre, on la fait beaucoup plus grande.

Quant à sa construction, la différence qu'il y a avec le vase aux tabatières, c'est qu'on ajoute à celui dont il est question maintenant, une petite pièce faite comme un couvercle de boîte ronde.

A cette pièce est soudé, en dessous, un fil-de-fer qui passe dans un ressort à boudin, et qui se prolonge jusqu'au fond du piédouche qui est percé, et auquel il s'attache, parce que l'extrémité de ce fil-de-fer est courbée en crochet qui se cramponne de lui-même au bord du fond dudit piédouche. Ce fil-de-fer a deux emplois : il maintient la petite pièce dans le fond du vase par le moyen du crochet, et maintient aussi le ressort à boudin dans son mouvement.

Si l'on fait couler le crochet qui tient au fond du vase, il rentre dans le trou fait au pied : le ressort se détend, et ce couvercle, dont l'ouverture est en dessus, vient se présenter au niveau de l'embouchure du vase, et semble lui-même être cette embouchure.

Dans le fond de la couverture en forme de dôme qui couronne la première pièce qui couvre les deux autres, dans ce fond, dis-je, est pratiqué un petit mécanisme qui consiste à faire mouvoir trois petits crochets plats qui s'écartent ou se resserrent en tournant ou en détournant un peu le bouton qui surmonte la couverture. Quand ces crochets s'écartent, ils entrent dans une rainure faite au bord de la pièce du milieu, en rabattant ce bord en dedans, de sorte que, quand les bouts de ces trois crochets sont entrés dans la rainure, on peut, en tirant le bouton, enlever ensemble la pièce de dessus et celle du milieu. Cette pièce du milieu est à double corps, comme dans la boîte aux tabatières, et c'est de même entre les deux corps qu'entre la troisième partie, qui est celle que supporte le piédouche. N'oublions pas de dire que le bord de cette troisième partie est aussi rabattu en dedans, pour retenir le cercle en formé de couvercle, quand il re-

monte poussé par le ressort à boudin. Quand ce cercle ou fausse ouverture est remonté, en mettant la pièce du milieu, il est poussé par le fond de cette pièce jusqu'en bas, et le crochet qui doit l'assujettir dans le fond du vase, comme je l'ai dit, se place de lui-même et s'accroche au fond du piédouche.

Il est à peu près impossible de décrire clairement une pièce mécanique composée de plusieurs parties et de beaucoup de petits riens, qu'il faut pourtant connaître. Les planches mêmes seraient insuffisantes pour se faire bien comprendre. Ces descriptions ne peuvent être qu'obscures pour les personnes qui sont étrangères aux arts mécaniques : des ouvriers intelligents seuls pourront les entendre.

Ce qui pourrait prouver combien ces descriptions d'instruments de physique amusante sont fastidieuses, c'est qu'aucun de ceux qui ont écrit sur la prestidigitation n'a eu le courage de l'entreprendre sérieusement. Ozanam, Guyot et Decremps, qui sont les seuls, du moins en France, ne donnent sur ce sujet que très-peu de détails, et rien qui puisse satisfaire le lecteur, malgré les planches dont ils se sont servis.

Je n'ai donc eu d'autre espoir, en me livrant à ce travail ingrat, que de donner une idée de toutes ces pièces, et de faire connaître les moyens employés pour provoquer l'étonnement.

Comme je l'ai déjà dit, on trouve ces instruments tout faits ; l'essentiel est de savoir en faire usage et de les faire valoir ; c'est à l'enseigner que je me suis appliqué.

Manière de faire le tour. — Il faut trois vases comme celui qui vient d'être décrit. La pièce mobile qui doit représenter l'ouverture du vase est enfoncée et maintenue par le petit crochet qui s'agrafe au fond du piédouche.

A chacun des vases, on emplira la pièce du milieu, l'une de café en liqueur, très-chaud ; une autre de crême, aussi très-chaude, et la troisième de sucre. On tournera un peu le bouton qui surmonte la couverture, afin que les trois cro-

chets mobiles qui sont sous cette couverture se cramponnent dans la petite rainure faite sur les bords de la pièce du milieu dudit vase.

On aura trois moyennes caisses, que l'on emplira au tiers environ, l'une de café en grains, *si l'on ne veut pas y mettre de cailloux*, une autre de haricots, et la troisième de son.

On enlève, par le bouton de chaque vase, la pièce de dessus et celle du milieu, qui est pleine, qui vient avec la première, puisqu'elle y tient au moyen des trois petits crochets du haut. Ensuite on prend la troisième pièce, qui représente le vase proprement dit : celle, enfin, qui est sur le piédouche, et qui contient la petite pièce mobile en forme de couvercle de boîte dont il a été fait mention.

On couche le vase qui doit contenir le café dans la caisse où est le café en grains. On l'emplit d'abord entièrement et on la vide de haut dans la caisse, pour faire voir que le vase était réellement plein, et donner l'idée de la quantité de café qu'il contenait. Mais, feignant de l'emplir de même la seconde fois, on détache le crochet cramponné sous le piédouche. La petite pièce remonte, on y met quelques grains de café en faisant le geste d'en mettre beaucoup, et on pose le vase sur la table. Ce vase paraît alors tout plein de café en grains, quoiqu'il n'y en ait que très-peu à la superficie.

On remet sur ce vase les deux parties que l'on avait enlevées ensemble, et on détourne le bouton, afin que la pièce de dessus ne tienne plus à celle du milieu, qui est pleine de café chaud en liqueur.

On se rappelle qu'en mettant ces deux pièces sur la troisième, le fond de la partie du milieu repousse la fausse ouverture du vase, dont le crochet se place de lui-même sous le piédouche.

Maintenant, si l'on retire par le bouton la pièce qui couvre les deux autres, le vase du milieu se montrera tout rempli de café tout fait.

On opère de même avec les deux autres vases. Pour le sucre, on prend la caisse aux haricots, et pour la crême, on

prend la caisse où est le son. On sent bien que l'on pourrait se servir de toutes autres substances que celles qui viennent d'être désignées : ce choix est tout-à-fait indifférent.

On retire la première pièce de chaque vase, et on fait la distribution du café, du sucre et de la crême.

Comme toutes ces choses sont offertes à l'assemblée, il faut que les vases soient de la plus grande propreté. Si l'on ne se les procure tout en argent, ils faut qu'ils soient au moins solidement argentés. Ceux que les constructeurs d'instruments de physique amusante fournissent ne laissent rien à désirer sous ce rapport.

FIN.

TABLE DES MATIÈRES.

Pages.

Avant-propos. 1
Introduction. 11
Principes généraux. 15

PREMIÈRE PARTIE.

DES TOURS DE CARTES.

CHAPITRE PREMIER. — *Des moyens et des principes indispensables dans l'exécution d'une grande partie des tours de cartes.* 19

Section I. Faire sauter la coupe de deux mains. . 20
Section II. Faire sauter la coupe d'une seule main. 23
Section III. Deuxième manière de faire sauter la coupe d'une main. 25
Section IV. Troisième manière de faire sauter la coupe d'une main. 26
Section V. Faire filer la carte. — Premier moyen. . 27
Section VI. Faire filer la carte. — Deuxième moyen. 29
Section VII. Filer la carte d'une seule main. 29
Section VIII. Les faux mélanges. — Premier moyen. 30
Section IX. Deuxième manière de faire le faux mélange. 32
Section X Enlever la carte. — Premier moyen. . . 33

Section XI. Deuxième moyen d'enlever la carte.. . 34
Section XII. Poser la carte. 35
Section XIII. Faire prerend la carte, ou la carte forcée. 35
Section XIV. La carte à l'œil.. 37
Section XV. Faire glisser la carte.. 37
Section XVI. Renverser le jeu. 38
Section XVII. Faire couler la carte. 38
Section XVIII. La carte à vue.. 40

CHAPITRE II. — *Explications des tours*. 41

ARTICLE PREMIER. — *Des tours de table ou petits tours de société*. 42

Section I. Prier une personne de penser une carte dans le jeu qu'on lui met dans la main, et lui donner cette carte, sans lui avoir fait aucune question. — Plusieurs façons de faire ce tour.. 42
— Autre manière de faire ce tour.. 44
— Encore le même tour exécuté par une autre méthode. 45

Section II. Quatre paquets étant formés sur la table, les cartes ayant été mêlées préalablement, après avoir donné quelques instructions à la personne qui s'est chargée de composer les tas, deviner de suite le nombre que donnent ensemble les points qui sont sur les cartes de dessous chaque paquet, et sans avoir été présent à la formation desdits paquets, sans s'aider de calcul et sans adresser aucune question. 47

Section III. Apprendre un tour à plusieurs personnes, qui parviennent de suite à très-bien le faire ; ensuite les empêcher de réussir, ou les faire réussir à volonté, bien qu'éloigné d'elles. 49

Section IV. Deviner de suite combien il y a de cartes dans un paquet que l'on prend au hasard sur le jeu. . 52

Section V. Inviter autant de personnes qu'il s'en pré-

sentera à penser des cartes dans un jeu que l'on comptera sur la table, depuis la première jusqu'à la dernière ; et, après avoir mêlé et coupé, donner à chaque personne la carte qu'elle aura pensée. 53

Section VI. Après avoir fait mêler le jeu, l'avoir partagé en deux paquets sur la table, et retiré sur chacun d'eux un certain nombre de cartes, deviner celle qui se trouve sur l'un des paquets. 54

Section VII. Ayant fait mêler les cartes, divisé le jeu en trois tas sur la table, en simulant un calcul, et fait certaines transpositions de cartes dans les paquets, deviner celles qui sont au-dessus des trois tas.. . . 56

Section VIII. Distinguer toutes les figures d'un jeu au tact. 58

Section IX. Le jeu ayant été mêlé, nommer toutes les cartes avant de les montrer et en les tenant derrière soi. 60

Section X. Après avoir donné une carte à prendre et l'avoir mêlée, en mettre douze sur la table par rangées de quatre ; faire désigner ces cartes par partie, pour en retirer onze, et faire que la douzième qui reste, parce qu'elle n'a pas été désignée, soit précisément celle qui a été prise et mêlée dans le jeu. 63

Section XI. Faire changer de place sur une table une carte que l'on montre en la posant. 64

Section XII. Ayant fait prendre une carte qu'on aura remise dans le jeu et mêlée, la donner au nombre qu'on voudra. 66

Section XIII. Une carte ayant été prise et mêlée, jeter le jeu sur un point indiqué à volonté sur les boiseries de l'appartement, et faire que la carte soit clouée sur ce point, et cela sans aucune préparation. 66

Section XIV. Deviner toutes les cartes d'un jeu neuf,

après l'avoir donné aux spectateurs pour qu'ils en retirent l'enveloppe et le mêlent eux-mêmes. 67

Section XV. Les quatre sept inséparables. 70

Section XVI. Après avoir mis séparément les quatre as sur la table et les avoir couverts chacun de trois autres cartes, donner à une personne trois de ces quatre paquets à son choix, et faire venir les trois as qu'elle a dans la main dans le tas qui reste, en place des cartes qui avaient été posées sur un seul as. 72

ARTICLE DEUXIÈME. — *Tours de cartes que l'on peut exécuter au salon ou au théâtre et qui sont du ressort de la prestidigitation.*

Section I. Une carte ayant été prise et mêlée dans un jeu qu'on jette en l'air, la rattraper dans sa main parmi toutes celles qui voltigent. 74

Section II. Faire passer dans un chapeau une carte qu'on aura fait prendre et mêler dans le jeu. 75

Section III. Plusieurs personnes ayant pris chacune une carte qu'elles auront remise sur le jeu, faire disparaître toutes ces cartes et les faire venir au nombre qu'on voudra, l'une après l'autre. 75

Section IV. Les quatre as inséparables. 77

Section V. La multiplication des cartes dans les mains d'une personne. 79

Section VI. Tour d'as escamotés sous la main d'une personne, suivi de la multiplication.. 80

— Multiplication des as. — Suite du précédent.. . . 84

Section VII. Mettre les quatre as sous un chapeau et les quatre rois sur le jeu qu'on tient dans la main, faire venir ces quatre as sur le jeu, en place des rois, et trouver ces derniers sous le chapeau où étaient les as ; ensuite, faire revenir les as sous le chapeau et les rois sur le jeu, comme ils étaient auparavant. . . . 88

Section VIII. Une carte ayant été pensée, en mettre trois des premières venues sur la table, et faire changer celle des trois qu'on choisira en la carte pensée. . . 90

Section IX. Une carte ayant été pensée, la faire trouver dans l'un des trois paquets qu'on choisira. 94

Section X. Quatre cartes différentes, et les premières venues, étant mises sur la table à la vue des spectateurs, les faire toutes changer en cartes du même point que celle qu'on prendra au hasard dans un jeu, et cela sans toucher aux cartes. 95

Section XI. Faire qu'une carte tirée au hasard et mêlée se trouve dans celui qu'on choisira de sept ou huit paquets qui seront formés sur la table avec le jeu, et, de plus, se trouve dans le lieu qu'on voudra du tas choisi. 97

Section XII. Quatre ou cinq personnes ayant pris chacune deux cartes, les mêler toutes, et les faire venir dessus et dessous le jeu, les unes après les autres, par un léger mouvement imprimé aux cartes. . . . 99

Section XIII. Faire changer subitement quatre cartes, deux fois de suite, de situation dans le jeu. 101

Section XIV. Faire de suite le portrait d'une jeune femme, sur une carte qu'elle aura tirée au hasard. . 102

Section XV. Proposer une partie de triomphe à une personne, et la gagner, soit que vous lui donniez les cartes, soit qu'elle vous les donne elle-même. . . . 104

Section XVI. Coup de piquet par lequel on fait pic, repic et capot son partenaire, sans jeu préparé d'avance, avec le premier venu, que l'on fera mêler après s'être fait bander les yeux. De plus, laisser à son partenaire la faculté de désigner le quatorze qu'on doit prendre, et de perdre ou gagner à son choix. 107

Section XVII. Une carte ayant été pensée par une personne qui serait même éloignée de vous, faire qu'une

carte prise au hasard dans le jeu soit précisément celle que l'on vient de penser librement. 109

Section XVIII. Faire tirer librement une carte à une personne, lui abandanner le jeu pour qu'elle mêle elle-même sa carte, à laquelle vous ne touchez pas, lui faire mettre le jeu dans sa poche et en retirer la carte prise et mêlée. 110

Section XIX. Annoncer d'avance qu'une carte que l'on va penser se trouve sur le jeu, et la montrer en la faisant nommer. 113

Section XX. Faire voir une carte, la poser sur la table, et la faire changer sans y toucher, n'ayant pas d'autres cartes dans les mains.. 117

Section XXI. Une carte ayant été prise et mêlée dans un jeu que l'on étale circulairement sur une table, au milieu de laquelle on aura placé un pivot armé d'une aiguille à cadran, faire qu'en tournant l'aiguille, sa pointe s'arrête sur la carte prise et mêlée. . . . 121

Section XXII. Deviner de suite les cartes qu'on prend librement dans un jeu. 123

Section XXIII. Etaler un jeu sur la table, les figures en dessous; prier quelqu'un d'en séparer une carte à volonté, et faire qu'une carte prise dans un autre jeu soit précisément celle qu'on a indiquée au hasard et librement. 126

— Faire disparaître d'un jeu une carte pensée, pour la faire trouver dans tout autre endroit. 128

— Plusieurs personnes ayant pris chacune une carte, donner ces cartes à mêler, et faire que l'une d'elles se change successivement en toutes celles qui ont été prises. 129

— Les cartes changeantes sous les mains. 132

— De quatre cartes qu'on fait prendre au hasard dans le jeu, en laisser penser une et la deviner. 134

DEUXIÈME PARTIE

CONTENANT LES TOURS FAITS AVEC DES PIÈCES DE MONNAIE, ET LE JEU DES GOBELET.

ARTICLE PREMIER. — *Des tours qui se font avec des pièces de monnaies*. 145

Principes préliminaires. — Manière d'escamoter la pièce. 147
— Autre manière d'escamoter la pièce. 148
— Manière d'escamoter les objets d'un petit diamètre. 148

Section I. Multiplication des jetons en pièces de monnaie dans les mains d'une personne. 149

Section II. Autre multiplication de pièces dans la main d'une personne. 151

Section III. Faire passer le doigt d'une personne à travers une pièce de cinq francs. 152

Section IV. Faire passer une pièce de cinq francs à travers une table. 154

Section V. Autre tour de pièces volantes. 156

Section VI. Troisième tour de pièce volante. 161

Section VII. Faire passer une pièce de monnaie d'une main dans l'autre plusieurs fois de suite, ayant les bras étendus et sans les bouger. 164

Section VIII. Changer une pièce de monnaie sous les yeux des spectateurs, sans qu'ils s'en aperçoivent. . 165

Section IX. Soustraction de pièces de monnaie des mains d'une personne. En faire sortir invisiblement la quantité qu'on désirera, et faire trouver le nombre soustrait dans les mains d'une autre personne. . . . 166

Section X. Envoyer dans une manche de l'habit d'une

personne des pièces de monnaie ou jetons que l'on aura mis dans un petit sac. 169
Section XI. Joli tour de pièces volantes dans des mouchoirs. 171
Section XII. Autre joli tour de pièce volante dans un mouchoir. 174
Section XIII. Troisième manière de faire le tour de la multiplication des pièces. 177

ARTICLE DEUXIÈME. — *Du jeu des gobelets*. 180

Introduction. 180
Section I. De la manière d'escamoter la muscade. . . 181
— Deuxième manière d'escamoter la muscade. 183
Section II. Remarques sur les principes décrits par Ozanam. 184
Section III. Deuxième manière de feindre de mettre la muscade sous le gobelet. 188
Section IV. De quelques passes qui n'ont jamais été publiées jusqu'à ce jour. 189
— Mettre une muscade sous chacun des trois gobelets, et faire trouver de suite, sous celui du milieu, les muscades qui étaient sous ceux des coins, les trois gobelets n'ayant été levés qu'une seule fois pour y mettre les muscades. 189
Section V. Mettre ostensiblement une muscade sous chaque gobelet, et faire disparaître d'un même coup ces trois muscades. 190
Section VI. Mettre les muscades l'une après l'autre sur la tête d'un gobelet, couvrir ce gobelet d'un deuxième, et faire que, chaque fois, la muscade qui était sur la tête d'un gobelet tombe dessous sans aucune cause apparente. 191
Section VII. Faire passer les trois muscades par-dessous

la table, dans un gobelet que l'on tient l'ouverture en haut. 192
Section VIII. De la multiplication des muscades.. . . 194
Section IX. Passe des moyennes balles. 196
Section X. Passe des grosses balles. 197
Section XI. Suite de la passe précédente. 199
Section XII. Passe exécutée avec des feintes.. . . . 202
Section XIII. Autre passe avec feinte. 205
Section XIV. Feinte dans la passe appelée la *poste*. . 206

Article troisième — *Du jeu des gobelets avec des boules de cuivre en place de muscades*.. 208
Section I. Des boules qui servent dans ce jeu et de la manière de les escamoter. 208
Section II. Faire passer invisiblement trois boules sous un seul gobelet, l'une après l'autre. 210
Section III. Les trois boules étant recouvertes, les reprendre sans lever les gobelets, pour les mettre dans sa poche. 213
Section IV. Autre manière de finir cette passe en faisant trouver les boules dans la poche d'une personne. 214
Section V. Autre manière plus surprenante de terminer la passe qui précède. 216
Section VI. Autre manière plus prompte d'exécuter cette dernière passe. 217

TROISIÈME PARTIE.

TOURS DIVERS.

Chapitre premier. — *Choix de petits tours de table, ou tours de société*. 223
Section I. Tour mathématique avec deux dés. . . 223

Section II. Etant à table, escamoter un couteau ou tout autre objet en feignant de l'avaler. 224

Section III. Faire sortir une liqueur de la pointe d'un couteau. 225

Section IV. Passe avec des grelots.. 227

Section V. Entourer et lier exactement un corps avec des cordes, qui tombent d'elles-mêmes comme par enchantement.. 227

Section VI. L'écriture au tabac.. 229

Section VII. Se rendre invisible à une nombreuse assemblée, en se présentant devant elle à visage découvert, sans être masqué d'aucun corps, et ayant un flambeau à la main. 229

Section VIII. Merveilleuse apparition de trois stigmates dans la main. 230

Section IX. Singulière manière de jouer aux dominos. 231

Section X. Nouvelle manière de magnétiser, qui réveille au lieu d'endormir. 232

Chapitre II. — *Tours de salon propres à être exécutés dans une séance donnée devant une nombreuse assemblée*. 235

Section I. Tour de la quille. 235

Section II. La petite boîte au mouchoir. 237

Section III. Sans raison apparente, faire venir à soi des objets que l'on jette sur une table. 241

Section IV. Tour du *Chapelet* perfectionné. 242

Section V. Joli tour de pièce de monnaie.. 244

Section VI. Tour des grands anneaux que l'on fait voir séparément, fermés et bien soudés, et qu'on entrelace à la vue des spectateurs. 246

Section VII. La danse des pantins. 249

Section VIII. Joli petit tour, très-mignon, très-coquet et saupoudré de la plus fine fleur de galanterie . . . 251
Section IX. La boule magique. 253
Section X. Métamorphoses 256
Section XI. Le tour du sucre et du café en grains. . 260
— Manière de faire le tour. 262
Section XII. Boules changeantes. 264
Section XIII. Tour des pyramides.. 265
— Préparation de ces pièces au moment de faire le tour. 267
Section XIV. Tour du plumet. 269
Section XV. Multiplication des drapeaux. 272
Section XVI. Transposition singulière.. 274
Section XVII. Tour du gros dé. 276
— Seconde manière de faire le tour du gros dé. . . . 280
— Troisième manière de faire le tour du gros dé. . . . 283
Section XVIII. Beau tour de montre. 285
Section XIX. La plume sautante. 289
Section XX. Moyen ingénieux d'escamoter une bague dans un œuf. 291
Section XXI. Description de quelques instruments de physique amusante. 293
N° 1. — Le vase dit aux tabatières. 293
N° 2. — Description d'un couvercle qui fait partie de l'appareil d'un tour de pièces de monnaie . . . 295
N° 3. — La boite dite aux bonbons, à double tiroir. 297
N° 4. — Le vase au mouchoir brûlé.. 299
N° 5. — La boite à la carte et à l'oiseau. 301
Section XXII. Faire passer dans un vase vide un mouchoir mis dans une boîte, et faire retourner dans la boîte ce même mouchoir, le vase et la boite étant éloi-

gnés l'un de l'autre, ou chacun dans les mains d'une personne. 304

Section XXIII. Faire que deux pièces de cinq francs, enfermées dans une tabatière, qui est elle-même enfermée dans un vase, passent au travers d'un ruban, dans un verre éloigné du vase. 305

Section XXIV. Faire sortir invisiblement un oiseau mis dans un vase, pour le faire trouver dans une boîte tenue par une dame, en place d'une carte tirée qu'on avait mise dans ladite boîte ; laquelle carte se trouve dans une autre boîte où il n'y avait rien. 307

Section XXV. Autre usage de la boîte à l'oiseau. . . 309

Section XXVI. Naissance spontanée d'une fleur. . . 310

Section XXVII. Voyages d'un mouchoir dans différentes contrées. 311

Section XXVIII. Promenade isolée d'une pièce de cinq francs sur la lame d'un sabre. 315

Section XXIX. La montre brisée et raccommodée. . . 318

Section XXX. Transposition soudaine de divers objets dans des lieux différents. 321

Chapitre III. — *Des tours de théâtre ou magie blanche*. 326

Section I. Des tables diverses en usage au théâtre. 326

Section II. Préparation des bouteilles dans lesquelles on fait trouver des oiseaux, des lapins, ou tous autres objets, tels que mouchoirs, montres, etc. . . 334

Section III. L'assiette cassée, raccommodée par un coup d'arme à feu. 336

Section IV. La bouteille qui donne toutes les liqueurs demandées. 338

Section V. Faire passer une bague empruntée, dans une noix fourrée dans un gant aussi emprunté,

lequel gant est enfermé dans un œuf, l'œuf dans un citron et le citron dans une orange. 339
Section VI. La carte imprimée sur un mouchoir d'un coup de pistolet. 341
Section VII. Tours des bassins aux poissons, ou apparition subite des vases emplis d'eau et de poissons 342
Section VIII. Autre manière de faire le tour du bassin aux poissons. 346
Section IX. Transformation et transposition magiques de plusieurs objets. 347
Section X. Autre manière de faire le tour précédent. 351
Section XI. Le lapin magicien. 353
Section XII. L'oiseau mort et ressuscité. 355
Section XIII. L'étui à bague enchanté par le pouvoir magique d'un horloger-mécanicien. — L'oiseau qui sort vivant d'un œuf, dans lequel on croyait ne trouver qu'une bague. 360
Section XIV. Le supplice de Tantale. 364
Section XV. Tour de la cible et la montre. 365
Section XVI. La danse des pantins pour le théâtre. . 368
Section XVII. Escamotage d'une dame. 369
Section XVIII. Dans laquelle on verra que, pour raccommoder un mouchoir mis en pièces, il ne s'agit que de le brûler. 370
Section XIX. Escamotage de plusieurs clefs, qui sortent invisiblement d'un vase fermé pour se trouver dans l'intérieur d'un pain. 373
Section XX. Le tir aux épingles. 375
Section XXI. La colonne triomphale. 376
Section XXII. Faire sortir d'une bouteille emplie de

vin, et au commandement, les rubans de toutes les couleurs demandées. 378
Section XXIII. Le citronnier magique. 379
Section XXIV. Tour incroyable. — Boulet complaisant. — Fusillade pour rire. 382
Section XXV. Boîte inépuisable, chapeau changé en corne d'abondance. 387
Section XXVI. Porte-feuilles qui conviendrait à beaucoup de monde. 390
Section XXVII. Conversation d'une pièce de monnaie avec les personnes qui daigneront lui faire l'honneur de l'interroger. — Parodie métaphysique. — Digression extravagante que je conseille de passer. . . . 392
Section XXVIII. Moyen de raccommoder un habit coupé par morceaux. 396
Section XXIX. Tour de la houlette. Carte dansante. . 399
— Autre manière de faire ce tour. — Carte dansante. 403
Section XXX. La suspension. 404
Section XXXI. La marmite du diable. 406
Section XXXII. Service de café à la minute. 408

FIN DE LA TABLE DES MATIÈRES.

BAR-SUR-SEINE. — IMP. SAILLARD.

ENCYCLOPÉDIE-RORET

SUPPLÉMENT

A LA

SORCELLERIE

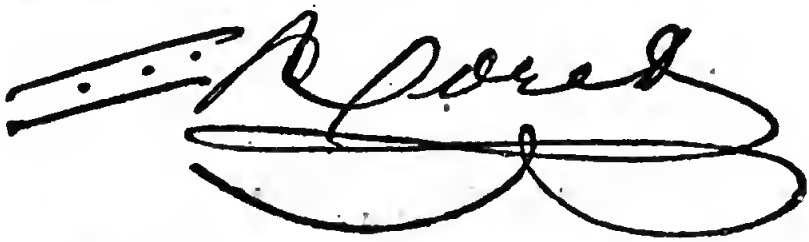
ANCIENNE ET MODERNE

EXPLIQUÉE.

AVIS.

Le mérite des ouvrages de l'**Encyclopédie-Roret** leur a valu les honneurs de la traduction, de l'imitation et de la contrefaçon. Pour distinguer ce volume, il porte la signature de l'Editeur, qui se réserve le droit de le faire traduire dans toutes les langues, et de poursuivre, en vertu des lois, décrets et traités internationaux, toutes contrefaçons et toutes traductions faites au mépris de ses droits.

Le dépôt légal de ce Manuel a été fait dans le cours du mois de septembre 1858, et toutes les formalités prescrites par les traités ont été remplies dans les divers États avec lesquels la France a conclu des conventions littéraires.



ON TROUVE A LA LIBRAIRIE ENCYCLOPÉDIQUE DE RORET, RUE HAUTEFEUILLE, 12:

Mémoires récréatifs, scientifiques et anecdotiques, du physicien-aéronaute ROBERTSON. 2 vol. in-8, fig. 12 fr.

Manuel d'Astronomie amusante, traduit de l'anglais, par A. D. VERGNAUD. In-18, figures. . . . . 2 fr. 50

— **Chimie amusante**, ou Nouvelles Récréations chimiques, par M. VERGNAUD. 1 vol. orné de figures. . . 3 fr.

— **Magie naturelle et amusante**, par M. VERGNAUD. 1 vol. avec figures. . . . . 3 fr.

— **Mathématiques** (Applications usuelles et amusantes), par M. RICHARD. 1 gros vol. avec figures. . . . . 3 fr.

— **Physique amusante**, Nouvelles Récréations physiques, par MM. JULIA DE FONTENELLE et MALEPEYRE. 1 vol. de 430 pages orné de figures. Prix. . . . . 3 fr. 50

— **Sorciers**, ou la Magie blanche dévoilée par les découvertes de la Chimie, de la Physique et de la Mécanique, par MM. COMTE et JULIA DE FONTENELLE. 1 volume de 426 pages orné de figures. . . . . 3 fr.

— **Jeux enseignant la science**, ou Introduction à l'étude de la Mécanique, de la Physique, etc., par M. RICHARD, 2 vol. . . . . 6 fr.

7.3.229

423

MANUELS-RORET.

SUPPLÉMENT

A LA

SORCELLERIE

ANCIENNE ET MODERNE

EXPLIQUÉE

OU

COURS COMPLET DE PRESTIDIGITATION

CONTENANT

TOUS LES TOURS NOUVEAUX QUI ONT ÉTÉ EXÉCUTÉS JUSQU'A CE JOUR SUR LES THÉATRES OU AILLEURS, ET QUI N'ONT PAS ENCORE ÉTÉ PUBLIÉS,

ET

UN GRAND NOMBRE DE TOURS D'UN EFFET SURPRENANT, D'UNE EXÉCUTION FACILE, ET TOUT-A-FAIT INCONNUS DU PUBLIC ET DES PROFESSEURS;

Par **J.-N. PONSIN,**
Ancien Professeur de dessin au Lycée de Reims et Membre honoraire de l'Académie de l'Enseignement primaire.

L'homme est heureux quand il s'amuse,
Et quelquefois quand on l'abuse...

BIBLIOTECA NAZIONALE FIRENZE

PARIS
A LA LIBRAIRIE ENCYCLOPÉDIQUE DE RORET,
RUE HAUTEFEUILLE, 12.
1859.

L'Auteur et l'Editeur se réservent le droit de traduction.

MANUELS-RORET.

SUPPLÉMENT

A LA

SORCELLERIE

ANCIENNE ET MODERNE

EXPLIQUÉE

OU

COURS COMPLET DE PRESTIDIGITATION

CONTENANT

TOUS LES TOURS NOUVEAUX QUI ONT ÉTÉ EXÉCUTÉS JUSQU'A CE JOUR SUR LES THÉATRES OU AILLEURS, ET QUI N'ONT PAS ENCORE ÉTÉ PUBLIÉS,

ET

UN GRAND NOMBRE DE TOURS D'UN EFFET SURPRENANT, D'UNE EXÉCUTION FACILE, ET TOUT-A-FAIT INCONNUS DU PUBLIC ET DES PROFESSEURS;

Par J.-N. PONSIN,

Ancien Professeur de dessin au Lycée de Reims et Membre honoraire de l'Académie de l'Enseignement primaire.

L'homme est heureux quand il s'amuse
Et quelquefois quand on l'amuse.

PARIS

A LA LIBRAIRIE ENCYCLOPÉDIQUE DE RORET,
RUE HAUTEFEUILLE, 12.

1859.

L'Auteur et l'Éditeur se réservent le droit de traduction.

Digitized by Google

2.3.229 429 B

LA

SORCELLERIE

ANCIENNE ET MODERNE

EXPLIQUÉE.

SUPPLÉMENT.

J'offre enfin aux amateurs de prestidigitation le Supplément dont j'ai parlé à la fin de ma sorcellerie ancienne et moderne expliquée.

Comme ce Supplément n'est composé que de tours que je m'étais réservés, parce que la plus grande partie n'étaient connus que de moi; que moi-même j'en ai imaginé plusieurs et perfectionné les autres, ce n'était qu'à regret que je songeais à les publier; de sorte que ne pouvant me décider, j'ai fini par n'y plus penser.

Cependant, recevant souvent et de toutes parts des lettres par lesquelles on me demande ce Supplément, j'ai tout-à-coup pris la résolution de le composer et de le mettre au jour, poussé par ce sentiment qui fait éprouver un vif plaisir, quand on peut satisfaire ceux qui réclament de vous quelques services.

Il n'y a point d'ordre à suivre dans l'exposé de ces tours,

parce qu'ils sont tous d'un genre différent. Je les décrirai donc en les prenant comme ils se présenteront à ma vue en jetant les yeux sur la liste que j'en ai faite.

Je l'ai déjà dit dans l'introduction à ma Sorcellerie, la prolixité qui est un défaut partout ailleurs, est souvent nécessaire dans l'explication des tours. Pour être laconique, il faudrait passer beaucoup de petits détails, minutieux en apparence, et dont l'omission d'un seul cependant pourrait jeter de l'obscurité et du doute dans l'esprit du lecteur, auquel il ne faut rien laisser à deviner ; c'est bien ici le cas de dire qu'il faut mettre les points sur les *i*.

De tous ces tours je n'en ai trouvé que deux ou trois qui nécessiteront quelques petits instruments, mais qui sont si simples, que quelques mots suffiront pour les faire comprendre. Ces instruments sont toujours cachés aux yeux des spectateurs dans les tours où ils sont nécessaires, ainsi ces tours peuvent donc passer pour être de pure prestidigitation.

SECTION PREMIÈRE.

Emprunter dans l'assemblée des tabatières que l'on pose sur une table. Demander ensuite des bagues, et faire passer ces bagues dans les tabatières, en étant très-éloigné. Lesdites bagues sont reconnues de suite par les personnes qui les ont prêtées.

Quelques prestidigitateurs ont quelquefois exécuté le tour de faire passer une bague dans une tabatière, on le fait de plusieurs façons, mais ce tour est de bien peu d'effet comparativement à celui que je vais décrire : je le donne pour un des mieux composés que l'on puisse faire, il a de plus le mérite de n'être pas connu.

Pour l'exécuter, il faut se procurer de ces petits anneaux de cuivre qui ressemblent parfaitement à des bagues sans chatons ou à des alliances ; on trouve de ces fausses bagues

chez tous les marchands de quincaillerie. Vous ferez à l'avance la petite préparation que voici : Vous joindrez deux de ces fausses bagues ensemble en les liant avec un bout de ces petits rubans étroits que l'on appelle *faveur*. Il faut avoir deux de ces accouplements. Pour les lier, on fait deux nœuds et on coupe le ruban de manière à ne laisser aux bouts formés par la ligature qu'environ un centimètre de longueur.

Maintenant occupons-nous de la manière d'exécuter le tour.

En commençant, vous aurez dans la main droite un accouplement de ces fausses bagues, mais de façon à ne pas laisser apercevoir que vous tenez quelque chose. Vous aurez l'autre accouplement dans la poche.

Vous demandez une tabatière que vous prendrez de la main gauche quand on vous l'offrira. En vous tournant du côté de votre table, par un mouvement naturel, vous transportez la tabatière de la main gauche à la droite comme étant plus à portée pour la poser sur la table; mais en faisant ce mouvement, vous entr'ouvrez légèrement la tabatière en levant un peu le couvercle avec le pouce de la main gauche, et tout en prenant de la main droite la tabatière, vous y introduisez adroitement les bagues par l'ouverture que vous venez de faire et vous la posez sur la table. Ces mouvements manuels sont faciles à opérer et doivent être exécutés en un instant.

Mais il pourrait, dans cette circonstance, se présenter un hasard assez contrariant, il est prudent de le prévoir pour le prévenir.

Quand vous empruntez une tabatière, il pourrait arriver que cette tabatière fût dure à ouvrir et que le pouce seul ne fût pas assez fort pour faire mouvoir le couvercle. Or, voici ce qu'il faut faire pour éviter ce contre-temps. Au moment où vous prenez la tabatière, vous demandez au prêteur s'il y a du tabac dedans. Tout en faisant cette question, et par un mouvement imperceptible des deux mains vous faites jouer un peu le couvercle. Si la boîte était difficile à

ouvrir, vous la laissez un peu entr'ouverte pour qu'elle n'oppose pas de résistance à votre pouce; dans le cas contraire, il n'y a rien à craindre.

Quand vous aurez posé sur la table la tabatière que vous venez d'emprunter et dans laquelle vous aurez introduit les deux fausses bagues, vous demanderez une bague simple ou une alliance, en disant que vous n'osez plus faire cette expérience avec des bagues à chaton depuis qu'il vous est arrivé de les briser à cause de la difficulté qu'elles ont pour entrer invisiblement dans les tabatières sans les ouvrir.

Cette raison, toute biscornue qu'elle soit, sera toujours acceptée sans marchander, comme de bon aloi, par les spectateurs, tant ils ont de confiance dans la véracité de l'escamoteur.

On comprendra bientôt que le tour dont nous nous occupons serait impossible avec d'autres bagues que celles que l'on demande, à cause de la variété infinie de formes qui existe dans toutes les autres, et qui sont le plus souvent à chaton; du reste, toutes les dames portent des bagues simples ou des alliances, et il n'est pas difficile de s'en procurer.

Ayant reçu la bague dont nous venons de parler, vous dites : « Mais à propos, si l'on voulait me confier encore une deuxième bague, le tour serait beaucoup plus joli. » Cette deuxième bague est bientôt trouvée; vous la faites lier avec la première en présentant un bout de ruban pareil aux bouts qui vous ont servi pour accoupler les vôtres; vous aurez soin d'expliquer la manière de les lier, afin que cette ligature soit pareille à celle de vos fausses bagues.

Pendant que l'on s'occupe de cette jonction, vous prenez secrètement de la main gauche les deux fausses bagues, aussi liées, que vous teniez en réserve dans votre poche. On vous rend les deux vraies bagues que l'on vient de joindre; vous les prenez de la main droite et, feignant de les mettre dans la gauche, vous laissez paraître celles que vous teniez dans cette main en retenant les deux bagues d'or dans la main droite.

Vous présentez à quelqu'un ces deux fausses bagues que l'on croit être les vraies, vous priez cette personne de les garder un moment. Vous aurez soin de ne choisir cette personne que parmi les plus éloignées de celles qui ont prêté les bagues, pour ne point vous exposer au hasard d'une fâcheuse découverte, quoique cependant cela soit peu à craindre.

En continuant le tour, vous dites : « Comme nous avons deux bagues, cela me fait penser que nous pourrions bien aussi avoir deux tabatières, le tour serait encore plus curieux. » On vous en donne une seconde, et en la portant sur votre table, vous y introduisez les vraies bagues qui vous restaient dans la main droite, de la même manière que vous avez mis les premières bagues fausses dans la première tabatière. Dans les deux boîtes qui sont sur la table, l'une contient donc les bagues prêtées, et l'autre les fausses qui représentent les vraies.

Maintenant, vous allez reprendre les bagues que vous avez données à tenir à une personne. Ces bagues fausses sont, bien entendu, toujours regardées par les spectateurs comme les vraies bagues qui ont été empruntées dans l'assemblée. Vous annoncez que vous allez faire passer ces bagues que l'on vous a confiées, dans celle des deux tabatières que l'on désignera. Si l'on vous indique la boîte où se trouvent les bagues d'or que vous avez empruntées, alors vous feignez de mettre dans la main gauche les deux bagues que vous tenez de la main droite, en les escamotant dans le creux de cette même main, comme cela est expliqué dans la Sorcellerie expliquée, à la fin de l'article intitulé : *Manière d'escamoter la pièce*, p. 147. Vous faites prendre et ouvrir la tabatière par un des assistants, et on fait reconnaître les bagues par les personnes qui les ont prêtées.

Mais comme il faut tirer parti des bagues qui sont dans la tabatière restée sur la table, vous reprenez les bagues d'or que l'on vient de sortir de la première boîte et vous dites : « Quelques personnes penseront peut-être que le hasard m'a servi et que j'aurais été fort embarrassé si l'on avait désigné

l'autre tabatière. Pour vous prouver que l'on se tromperait et qu'il m'était aussi facile de les faire entrer dans l'une comme dans l'autre, je vais envoyer ces mêmes bagues dans la boîte que l'on n'a pas choisie. » Vous escamotez ces bagues comme vous venez de le faire. On invite encore à prendre et à ouvrir cette dernière tabatière et on y trouve les bagues qu'elle contenait.

Le tour paraît ainsi terminé, mais il vous reste dans la main les vraies bagues, et ne paraissant plus préoccupé que du soin de remettre aux personnes les objets qu'elles ont prêtés, vous prenez la tabatière qui était restée vacante, et, en allant vers la personne à qui elle appartient, vous y introduisez les vraies bagues, toujours de la même manière, vous rendez cette tabatière, et de suite, vous allez prendre les dernières bagues que l'on vient de sortir de la dernière boîte, et vous approchant de la personne à laquelle vous venez de rendre sa tabatière, vous lui demandez si elle veut prendre la peine de remettre elle-même les bagues aux dames qui les ont prêtées. Cette personne, bien qu'étonnée de la commission, répond tout naturellement qu'elle y consent. Elle veut prendre de vos mains les bagues que vous tenez, mais vous lui dites : « Puisque vous le voulez bien, monsieur, je renvoie ces bagues dans votre tabatière et vous laisse le soin de les rendre à ces dames. » En conduisant vivement cette manœuvre, on ne donne pas le temps à cette personne d'ouvrir sa tabatière si par hasard il lui en prenait l'envie.

Dans le deuxième cas, c'est-à-dire, si l'on vous indique pour l'introduction des bagues, la tabatière où sont les faux anneaux, alors, avec ces fausses bagues que vous avez reprises à la personne qui les tenait, vous faites le même escamotage. qui vient d'être expliqué pour le cas où on aurait désigné la boîte qui contient les vraies bagues. Vous faites de même ouvrir la boîte par un des spectateurs, qui fait voir à l'assemblée les bagues que l'on croit toujours être les bagues prêtées. Vous reprenez ces fausses bagues des mains de la personne qui vient de les sortir de la tabatière, et vous em-

ployez la même ruse que dans le premier cas, pour avoir occasion de faire reprendre les vraies bagues qui sont dans la tabatière restée sur la table, en disant par exemple : « Messieurs, je vais envoyer ces mêmes bagues qui viennent de sortir de l'autre tabatière, dans la boîte qui se trouve encore sur la table pour donner au possesseur de cette boîte le plaisir de rendre lui-même ces bagues aux dames qui ont eu la bonté de les prêter. » Vous escamotez les bagues comme cela a été dit. On ouvre la tabatière pour en retirer les bagues que l'on rend aux personnes qui les ont prêtées.

Nota. En se servant de deux bagues et de deux tabatières, ce tour est non-seulement beaucoup plus magique, mais a encore l'avantage d'être plus facile à exécuter, parce qu'il est moins aisé d'escamoter une seule bague que deux liées ensemble.

SECTION II.

Moyen de réussir avec toutes les cartes du jeu, le tour décrit dans la Sorcellerie expliquée : Section III du chapitre II, page 49.

Ce tour que l'on trouve où je viens de l'indiquer, est d'autant plus agréable, qu'avec la surprise qu'il produit, il peut amuser longtemps une nombreuse assemblée de personnes réunies autour d'une table.

On voit qu'après avoir appris un petit tour à l'assemblée et l'avoir laissé faire plusieurs fois, on est tout-à-coup empêché de le réussir par la volonté du prestidigitateur, mais que l'on peut le réussir de nouveau, si ce dernier vous en donne la permission.

Ceux qui ont lu l'explication de cette récréation, savent que le petit tour que l'on enseigne à l'assemblée ne peut réussir que quand on a retiré secrètement quatre cartes du jeu, une de chaque couleur (1), et que quand on veut qu'il

(1) Expression impropre, mais adoptée par tous les joueurs de cartes, qui disent les

ne réussisse pas, il faut remettre adroitement dans le jeu, les quatre cartes que l'on en avait retirées.

Un jour il me prit l'envie de chercher s'il y avait un moyen de réussir ce tour avec toutes les cartes du jeu, et j'ai trouvé ce moyen qui démonte d'une manière très-comique ceux qui, sachant le tour tel qu'il est, le voient réussir avec toutes les cartes. Leur surprise est d'autant plus grande, que ceux qui connaissent et se servent du moyen dont il est question, feignent d'ignorer tout-à-fait le tour, ce dont j'ai été témoin, le hasard m'en ayant procuré l'occasion, comme je le raconterai à la fin de cet article. Voici notre moyen, que je n'explique que pour ceux qui savent le tour décrit dans la *Sorcellerie expliquée*, les autres ne pouvant me comprendre.

On sait que quand les colonnes verticales des cartes sont formées, il faut les ramasser en commençant à droite. On relève ces cartes en les faisant couler l'une sous l'autre du haut en bas. La première colonne étant ramassée, on met le paquet sur la dernière carte de la colonne d'à côté, à gauche, et on ramasse les cartes de cette deuxième colonne, toujours de la même manière, c'est-à-dire en prenant les cartes par le haut et les faisant couler l'une sous l'autre jusqu'en bas, et ainsi de suite pour relever les deux autres colonnes. Voilà comment il faut opérer, pour que le petit tour démontré réussisse avec vingt-huit cartes, mais qui serait manqué si le jeu était complet.

Pour qu'il réussisse avec les trente-deux cartes, on suit la même marche; toute la différence qu'il y a, c'est que, en ramassant les cartes, il faut, le plus adroitement possible, mettre la première carte qui est en tête de chaque colonne, sur le tas que l'on vient de former en rassemblant les cartes de la colonne. On pose toujours de même ce premier paquet sur la dernière carte de la seconde colonne, que l'on ramasse toujours de la même manière; mais aussi, toujours en mettant

quatre couleurs, en parlant des points de pique, trèfle, carreau et cœur, où il n'y a réellement dans ces points que deux couleurs, le rouge et le noir.

la première carte de la colonne que l'on ramasse au-dessus du tas qui se forme par la réunion des paquets. Ayant procédé ainsi jusqu'à la quatrième colonne inclusivement, on fait couper le jeu autant de fois que l'on veut, mais d'une coupe simple; on découvre les cartes en formant quatre tas, et on voit que toutes les couleurs sont rassemblées, comme quand on fait le tour avec vingt-huit cartes seulement.

A ce sujet, je raconterai, qu'il y a peu de temps, je me trouvais en compagnie de plusieurs personnes de connaissance; une d'elles, homme joyeux et divertissant, sachant quelques tours dont il était fier, et qu'il exécutait avec intelligence, nous fit entre autres celui dont il vient d'être question, mais par la méthode ordinaire, ne se doutant pas que l'on puisse jamais le faire avec toutes les cartes.

Il démontra comment il fallait s'y prendre, pour rassembler toutes les quatre couleurs après avoir fait couper le jeu plusieurs fois. Il fit exécuter le tour par quelques personnes qui toutes le réussirent aisément.

Par malheur, un de mes amis qui était présent, qui faisait aussi très-bien beaucoup de tours, et auquel j'avais appris récemment le moyen de faire celui-ci avec toutes les cartes, feignit d'ignorer totalement le tour dont on s'occupait. Il attendit le moment où il put s'assurer que le jeu était remis au complet : ensuite, il dit d'un air innocent : je suis content de savoir ce petit tour et je vous en remercie pour ma part. Il est si simple, que l'on ne peut pas l'oublier, il est inutile que je l'essaie, car je parierais que sur vingt fois je ne le manquerais pas une seule. Le pari fut accepté avec empressement, il était assez considérable. Le tour fut exécuté et réussi au grand étonnement de celui qui avait accepté le pari. Il paraissait si consterné, que toute la compagnie éclata de rire, excepté toutefois celui qui venait d'éprouver un désappointement aussi mystifiant. Le pari, cependant, fut annulé, parce que l'on fit observer que d'une part comme de l'autre, il serait indélicat d'y tenir, puisque chacun des deux parieurs se croyait certain de gagner infailliblement.

SECTION III.

Joli petit tour avec des pièces de monnaie.

Si je savais manier le style fleuri, je comparerais ce modeste tour au diamant dont l'admirable éclat n'est visible à l'œil que vu de près. En effet, ce tour ne veut pas se montrer dans une assemblée nombreuse, il veut pour se faire voir, un petit cercle très-resserré, autrement, il concentre en lui-même toutes ses qualités et perd tous ses agréments. Il faut donc renoncer à le produire non-seulement au théâtre, mais encore dans un salon au milieu de beaucoup de monde. Enfin il se trouve à l'aise et n'est dans son élément qu'avec un petit nombre de personnes réunies pour passer ensemble quelques heures à s'amuser.

Si vous souhaitez avoir une idée plus distincte et une connaissance plus formelle de cet être de raison, écoutez l'explication que je vais en donner.

On prend des pièces de monnaie d'une espèce différente, mais de même diamètre, comme par exemple une pièce de deux francs et une de cinq centimes. De ces dernières, il faut en avoir deux; mais il y en a une qui ne doit pas paraître, celle-ci se tient cachée dans le creux de la main ou entre l'index et le pouce (1). On prend la pièce de deux francs du bout de ces mêmes doigts. On propose à une personne de tendre la main pour y recevoir cette pièce de deux francs, en lui disant que l'on va compter 1, 2, 3, et qu'en prononçant le mot *trois*, on laissera tomber la pièce dans sa main qu'elle fermera tout aussitôt.

On fait ce dont on vient de convenir, et on laisse tomber la pièce dans la main de cette personne; mais tout de suite on se plaint qu'elle n'a pas fermé la main assez vite, et que faute de cette précaution on risque de manquer le tour.

(1) J'ai indiqué ce dernier moyen dans la *Sorcellerie expliquée*, deuxième partie, article 1, p. 147, où la manière d'escamoter la pièce est expliquée.

On reprend la pièce de deux francs et on recommence de compter, mais cette fois au mot *trois*, on laisse tomber le sou caché entre l'index et le pouce, en retenant en même temps la pièce d'argent entre les phalanges des doigts.

De la main où est restée la pièce d'argent, on prend alors le sou que l'on avait laissé sur la table, et feignant de le mettre dans l'autre main, on y laisse tomber la pièce de deux francs.

Dans cet état de choses, la personne avec laquelle on fait le tour, croit bien avoir la pièce de deux francs : tous les assistants le croient de même et pensent également que le physicien ne tient que le sou. On approche sa main fermée de la main aussi fermée de la personne qui croit avoir la pièce d'argent, et on dit : « Qu'en vertu d'une puissance magique que l'on possède, on ordonne aux deux pièces de changer de main. » On ouvre sa main et on fait voir la pièce de deux francs ; la personne qui croyait la tenir, s'aperçoit avec surprise qu'elle n'a plus que le sou.

Le physicien termine en disant en manière de confidence intime : « Quand je suis en voyage et que je manque d'argent, je m'en procure ainsi ; c'est-à-dire que, par l'admirable vertu dont vous veuez de voir un échantillon, je soutire de la bourse de mes compagnons tout l'or qu'elle renferme et dans laquelle ils ne trouvent plus qu'autant de pièces de cuivre qu'il y en avait d'or, et je vous assure que je trouve cela très-commode.

Nota. On a sans doute compris qu'il est doublement nécessaire de faire deux fois le geste de mettre la pièce de deux francs dans la main de la personne à laquelle on s'est adressé. D'abord on met réellement cette pièce la première fois, afin que la personne qui la voit n'ait aucun soupçon que l'on veut la tromper. Ensuite, en lui recommandant la seconde fois de fermer la main plus vivement, on lui ôte par cela tout moyen d'entrevoir le sou, ce qui pourrait avoir lieu sans cette précaution.

SECTION IV.

La carte funambule, ou peu s'en faut.

Il y a plusieurs tours dans lesquels il est nécessaire de mettre en évidence sur la table, une seule carte, afin qu'elle soit sous les yeux des yeux des assistants : dans ce cas, on pose cette carte tout simplement sur la table. Mais pour faire de cette circonstance accidentelle un véritable tour qui ne laisse pas de surprendre, au lieu de mettre soi-même sur la table cette carte connue, vous invitez une personne à vous rendre ce petit service. Naturellement cette personne s'y prête volontiers, elle prend la carte et la pose tout bonnement sur la table; mais vous lui faites observer qu'étant couchée, tous les spectateurs ne peuvent pas la voir et qu'ainsi vous la priez de mettre cette carte dans une position convenable, c'est-à-dire sur ses pieds. Cette personne veut bien essayer, tâtonne un moment, mais renonce à la partie, sentant bien qu'elle ne parviendra jamais à réussir. Alors vous lui dites : « Monsieur, je vous conseille de faire un cours de pondération pour vous rendre plus familier avec l'équilibre des corps. » Vous prenez la carte, vous la posez sur la tranche du bas et elle se tient debout sans qu'il y ait de votre part le moindre tâtonnement. Vous la reprenez pour la rendre à la personne en la priant de la bien visiter, ainsi que la table, pour qu'elle s'assure qu'il n'y a point de supercherie dans votre fait, ni aucune disposition secrète. Vous remettez cette carte, toujours debout sur la table et la laissez le temps nécessaire pour le besoin du tour que vous aviez l'intention d'exécuter.

Ce petit intermède de tour occasionne beaucoup de gaîté dans l'assemblée qui rit de bon cœur en voyant cette carte se tenir debout toute seul.

Maintenant, voici le moyen que l'on emploie pour exécuter cette magique récréation.

Digitized by Google

Dans une feuille de ce cuivre très-mince qui sert pour graver à jour des lettres, des chiffres ou des vignettes, on coupe une petite bande longue d'environ 3 centimètres et demi et large d'un peu plus d'un centimètre. On plie cette petite bande en équerre, comme on en voit la figure de profil. On donne un centimètre et demi seulement à un de ses côtés, ce sera le côté *b*.

Sur la surface *a*, on y étendra un peu de cire à sceller. Au moment de l'action, on a dans sa main gauche cette petite pièce, on prend la carte de la main droite et la transportant dans la main gauche, on y colle derrière la partie *a* la petite équerre, de façon à ce que la surface *b* soit à fleur du bas de la carte. Ce mouvement des mains se fait en un clin-d'œil, et comme il est très-naturel, il est absolument inaperçu.

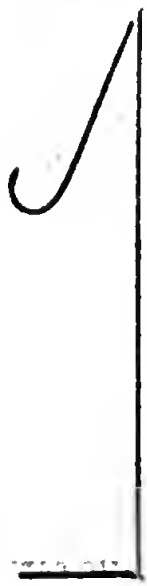
On pose la carte droite sur la table. Il est facile de comprendre que, maintenue par la partie *b* qui pose à plat sur la table, et fixée par la cire sur la surface *a*, cette carte ainsi étançonnée doive se tenir debout aisément. Il est peut-être superflu de dire que quand vous reprenez la carte pour la remettre à quelqu'un pour un motif quelconque, cette carte se détache facilement de la petite équerre, cette dernière vous reste dans la main toujours prête à remplir, s'il y a lieu, les mêmes fonctions auxquelles elle est destinée. La carte n'est point tachée par la cire qui se maintient toujours adhérente à la surface de l'équerre après laquelle vous l'avez appliquée.

J'ai pensé que par la dissemblance des circonstances, on pourrait, au moyen de ces petites équerres, faire un tour qui aurait bien quelque analogie avec la danse des pantins, mais qui en différerait par la manière dont il serait présenté, et qui par cette nouveauté le rendrait plus piquant. On disposerait un fil très-fin de soie noire, comme cela est expliqué chapitre 3, section 16, page 368. Ce fil est invisible aux yeux même des plus clair-voyants. On le place assez éloigné du devant de la table, afin que la personne qui vient au-

près pour essayer de faire tenir la carte debout, ne risque pas de le toucher.

Pour ce tour, il faudra que l'équerre dont on se servira, soit plié en crochet au bout supérieur de la surface *a* (*Voyez* la figure 2), et que cette surface ou grand côté soit plus élevée qu'aux petites équerres décrites précédemment, afin que la carte suspendue au crochet ne vacille pas. Ces dispositions étant faites, après avoir plusieurs fois posé la carte debout sur le bord de la table et l'avoir reprise chaque fois pour la faire visiter, on annonce que cette carte (qui doit être une dame) est tellement solide sur ses jambes, que pour peu que la compagnie le désire, elle pourra danser une polka, si l'une de ces dames veut avoir la complaisance de chanter. On trouve aisément une personne qui accepte; alors on pose sur le fil tendu le crochet qui est derrière la carte, et le compère fait l'office de maître de danse en marquant de son mieux la mesure du chant. Après cet exercice chorégraphique qui ne doit durer qu'un moment, on reprend la carte, que l'on offre encore pour la faire visiter de nouveau en retenant l'équerre dans sa main.

fig. 2.



Il serait bon de disposer le fil de façon à ce que le compère invisible puisse le retirer tout aussitôt que le tour serait terminé : en ce cas, on pourrait inviter les spectateurs de venir examiner la table pour s'assurer qu'il n'y avait point de préparation.

Il y a tant de moyens faciles pour faire cet arrangement, qu'il serait oiseux d'entrer en explication sur ce sujet ; il faut bien du reste abandonner quelque chose à l'intelligence du lecteur.

SECTION V.

Deviner toujours d'avance lequel de deux paquets de cartes on choisira, ou de deux quantités différentes de pièces de monnaie.

Je m'étais réservé ce petit tour, non-seulement parce qu'il est peu connu, mais encore parce que, indépendamment de son propre agrément, il peut de plus servir à faire valoir et à embellir plusieurs autres tours.

On a quelquefois vu des personnes qui, en s'amusant et voulant se poser en prestidigitateur, faisaient usage d'une petite jonglerie qui n'est basée que sur une équivoque. Voici en quoi elle consiste : On propose de mettre deux petits paquets de cartes sur une table. On fait observer qu'ils sont inégaux, que dans l'un il y a quatre cartes et dans l'autre sept. On annonce que l'on va prédire lequel des deux paquets on choisira, que l'on va l'écrire d'avance, et donner le papier plié à une personne. On effectue cette convention, la compagnie indique l'un des paquets; on ouvre le billet et on y lit : *On choisira le tas des sept.* Si l'on a indiqué le paquet où il y a sept cartes, on en reste là, le tour est fait et on le trouve admirable. Si l'on a indiqué le paquet où il y a quatre cartes, le devin a de même tenu parole, car en relevant les quatre cartes, il fait voir que ce sont les quatre sept du jeu.

Le tour dont je vais parler est plus sérieux que celui-là : il a aussi pour but de produire le même effet que le précédent, mais en conscience, sans équivoque ; et ma foi, je puis le dire, je vous le donne pour de la prestidigitation pur sang : au reste, vous en serez bientôt convaincu, car je vais vous l'expliquer :

Après avoir proposé à l'assemblée de deviner d'avance lequel de deux paquets de cartes on va choisir, vous faites deux petits tas que vous placez sur une table un peu éloignée des spectateurs. Ces deux tas seront posés à une certaine

distance l'un de l'autre. Vous aurez soin de bien ajuster les cartes qui forment les paquets. Vous ferez vos deux tas chacun de sept cartes. Ces cartes étant bien égalisées, on ne peut pas juger de l'épaisseur des paquets. Vous dites aux spectateurs que les tas sont inégaux en nombre; que dans l'un il y a dix cartes et dans l'autre sept. Vous écrirez d'avance le nombre que l'on va choisir, vous confierez le billet plié à quelqu'un. Je suppose que vous ayez écrit sur le billet que l'on désignera, le tas des dix, vous allez chercher le tas indiqué ayant trois cartes cachées dans la main, et en prenant ce tas vous y ajoutez les trois cartes; vous comptez et on trouve les dix cartes annoncées. Si vous avez écrit sur le billet, que l'on indiquera le tas où il n'y a que sept cartes, vous allez prendre un des paquets en y ajoutant vos trois cartes cachées, et vous comptez dix cartes dans celui-là que l'on n'a pas choisi. Vous faites voir que le tas désigné ne contient que sept cartes, tel que vous l'aviez prédit.

J'ai remarqué que par lui-même, ce tour fait beaucoup d'effet, mais l'on comprendra qu'étant employé comme auxiliaire, il peut être d'un grand avantage pour certains tours, tels que l'automate magicien, la pièce qui répond aux questions, la montre qui indique d'avance par l'heure, le nombre de points qu'il y aura sur une carte que l'on doit tirer, le nombre de points que deux amèneront, le nombre de pièces que l'on a dans la main, etc.

On peut faire avec des jetons ou d'autres pièces, ce que l'on fait avec des cartes; seulement, il faudrait enfermer ces pièces dans des petites boîtes simples, parce qu'à découvert, les spectateurs jugeraient plus facilement de la quantité des pièces qu'il y aurait sur la table, à cause de l'épaisseur qui présente une différence de volume plus sensible.

Si donc on veut se servir de pièces de monnaie au lieu de cartes, on en tiendra trois cachées dans le creux de la main, et en ouvrant la boîte, on verse dans cette même main les sept pièces qui s'y trouvent; alors on peut en compter dix en procédant comme avec les cartes.

SECTION VI.

Faire prendre une carte non forcée, la faire mêler dans le jeu, prendre ce jeu, le partager vivement sur la table en petits paquets détachés au hasard, et faire que la carte prise et mêlée se trouve la première du tas qui se formera au moment même où l'on prononcera à volonté le mot halte.

J'ai vu faire ce tour par un jeune prestidigitateur; il y a peu de temps, il m'a dit l'avoir imaginé lui-même. Comme il m'a paru y tenir beaucoup, je présume que ce tour n'est point connu. C'est ce qui m'engage à en faire part au lecteur.

J'ai trouvé ce tour très-surprenant et le moyen fort simple. Il consiste dans une carte plus large ou plus longue que les autres cartes du jeu. En terme de prestidigitation, cette carte se nomme clef.

On fait tirer une carte à volonté, on coupe le jeu à l'endroit de la clef qui se sent aisément. On fait placer la carte tirée sur celui des deux paquets qui n'a pas été enlevé. On réunit les deux parties séparées, et la carte prise se trouve dans le jeu immédiatement sous la clef.

On fait mêler ou on mêle soi-même, et il est à remarquer que ce mélange ne sépare presque jamais la carte prise de la clef.

Si par le tact on sent que cette clef est fort avant sous le jeu, on prend beaucoup de cartes de dessus que l'on passe dessous, afin que la clef se trouve fort près du dessus du jeu. Sans cette précaution, on n'aurait point assez de cartes pour former plusieurs paquets sans arriver à la clef, laquelle il faut toujours maintenir du pouce et de l'index en tenant le jeu par ses deux côtés si la clef est large, et par les deux bouts si la clef est longue.

Si l'on ne voulait qu'une clef dans un jeu, il est plus com-

mode de la prendre large, mais souvent on en met deux, une large et une longue; on augmente par cela ses moyens de varier les tours.

Supposons ici que c'est une carte large qui vous sert :

Après avoir proposé votre tour, et avoir annoncé que la carte prise et mêlée se trouverait incontinent sur le paquet jeté au moment où l'on prononcerait spontanément le mot *halte;* vous prenez le jeu par les deux côtés, en pinçant toujours la clef, mais en maintenant des doigts les cartes qui sont dessous. Vous laissez tomber ces dernières par petites parties en en faisant assez vivement une rangée sur la table. A l'instant même où vous entendez le mot : *halte,* vous lâchez toutes les cartes qui restent sous la clef. On lève sur ce dernier tas la première carte, que l'on reconnaît pour celle qui a été prise et mêlée. L'invention de ce tour, bien que fort simple, n'en est pas moins ingénieuse.

Si l'on craint de courir la chance de voir la carte tirée se séparer de la clef dans le mélange, ce qui ferait manquer le tour, on pourra faire tirer forcément la clef elle-même; alors on pourra la laisser mêler tant que l'on voudra, sauf à la rapprocher du dessus du jeu, si par hasard elle en était trop éloignée.

Dans le cas où vous feriez tirer la clef, il faudrait prévenir que la carte tirée se trouvera sous le paquet qui vous restera à la main au moment même que l'on prononcera le mot *halte.* Cette différence ne change rien à l'effet du tour.

SECTION VII.

Moyen de faire sauter la coupe imperceptiblement et de filer la carte de même.

J'ai promis dans ma Sorcellerie expliquée que si je donnais un supplément, je tâcherais d'expliquer comment on peut faire sauter la coupe et filer la carte d'une manière imper-

ceptible. Le présent article est fait dans l'intention de satisfaire à cet engagement.

Faire sauter la coupe est un moyen dans la prestidigitation dont on parle beaucoup, mais que les prestidigitateurs par excellence dédaignent, parce que jusqu'alors en mettant ce principe en pratique, ils ont vu que pour l'employer franchement, on ne pouvait éviter un mouvement brusque, insolite, sensible aux yeux attentifs, qui donnait l'éveil aux soupçons et qui neutralisait la surprise, qui est le but unique du prestidigitateur.

Ce moyen par lui-même serait excellent et de grande ressource, si l'on pouvait réussir à le purger de son défaut; c'est ce que j'ai cherché à faire.

C'est avec plaisir que je vais faire part de mes idées au lecteur, je serai heureux si je puis parvenir à le satisfaire.

Je préviens que je ne pourrai me faire comprendre que par les personnes qui savent déjà faire sauter la coupe selon la méthode ordinaire; car cette méthode, au fond, ne diffère en rien de celle que je vais faire connaître, à l'exception d'un mouvement particulier des mains qui dissimule passablement le soubresaut dont je viens de parler; faculté sur quoi est fondé notre perfectionnement.

Prenez des cartes, et mettez-vous en position de faire sauter la coupe. Maintenant avec la main qui tient par les bouts la partie inférieure du jeu, renversez ce jeu sur cette main; les figures alors se trouvent sous vos yeux.

Notez bien que les doigts de vos deux mains ne doivent nullement se déranger, à l'exception du pouce de la main qui tient le jeu, lequel pouce se lève pour laisser au jeu la liberté de mouvement dans le moment où ce dernier se renverse. N'oublions pas de dire que, malgré que les doigts ne changent pas de position, la main qui tient le jeu s'étend nécessairement tout-à-fait au moment du renversement, alors le jeu se trouve posé sur le bout de cette main et est toujours maintenu aussi par l'autre main.

D'après ce qui vient d'être expliqué, cette position des

mains et du jeu ne paraît guère motivée. Elle est, au contraire, très-naturelle : elle a pour prétexte de montrer la carte de dessous qui se voit entièrement, et c'est après l'avoir montrée que l'on retourne le jeu pour le remettre dans sa position ordinaire, mais c'est à l'instant où on le retourne que l'on fait sauter la coupe ; de sorte que ces deux actions accomplies ensemble ne font qu'un seul temps, et ce mouvement ne paraît être que le mouvement naturel que nécessite le demi-tour que vient de faire le jeu ; ainsi le saut de la coupe est tout-à-fait inaperçu, se faisant en retournant le jeu dans la main.

Gardez-vous de rien précipiter dans vos mouvements manuels ; en général, procéder posément en impose davantage aux spectateurs, dans les tours d'adresse, que des mouvements trop vifs.

Je n'entreprendrai pas tous les tours auxquels cette méthode de faire sauter la coupe peut être applicable avec avantage : la pratique, le discernement en indiqueront assez les cas opportuns. L'essentiel est de se préparer adroitement un prétexte qui motive ce renversement du jeu dans les mains.

Je vais en donner un exemple pour me faire mieux comprendre et terminer ce sujet.

Je fais prendre une carte : je la fais placer dans le milieu du jeu et me mets en position de faire sauter la coupe à cet endroit. Sous le motif de faire voir que la carte est toujours au milieu, qu'elle n'est ni dessus ni dessous, je prends celle qui est sur le jeu et je la montre ; je la remets et je fais voir la carte de dessous, au moyen du renversement comme il a été dit. Je retourne le jeu en faisant sauter la coupe.

Les spectateurs qui ont toujours eu les yeux fixés sur mes mains, sont fort étonnés de voir alors que la carte que je reprends sur le jeu est la carte qui a été tirée et placée au milieu ; leur étonnement est d'autant plus grand qu'ils ne soupçonnent pas que j'ai fait sauter la coupe.

Relisez le tour que j'ai décrit dans la *Sorcellerie expli-*

quée, chap. 2, article 2, section 12, page 99. Vous comprendrez de quel avantage cette coupe sera pour le tour, quand on montre les cartes qui viennent dessus et dessous le jeu.

Je vais maintenant dire deux mots sur la carte filée.

Pour que l'exécution de ce principe soit inaperçue sans faire une grande dépense d'adresse, il faut prendre le second moyen décrit dans l'ouvrage que je viens de citer, section 6, chapitre 1er, page 54 de la démonstration des principes sur les cartes.

Pour changer la carte que l'on a dans une main, il faut trouver un prétexte pour poser cette carte sur le jeu sans inspirer de défiance. On dira, par exemple, en posant la carte sur le jeu : Ce n'est point en prenant des cartes ici dessus que j'opère mes métamorphoses, mais tout simplement en mettant ma carte sur la table et en la touchant du bout des doigts. En parlant ainsi, on pousse un peu du pouce la carte qui se trouve la première sur le jeu, on la couvre de celle qu'on veut changer, on les pince toutes deux avec le pouce et l'index, et en retirant légèrement de côté le jeu de la main qui le tient, le pouce de cette main retient la carte que l'on veut changer, et l'autre main emporte celle qui se trouvait la seconde et qui passe toujours pour celle que l'on tenait d'abord et qui est restée sur le jeu.

Si ce mouvement se fait légèrement et sans vivacité, il est impossible à l'œil le plus attentif de s'apercevoir du changement. C'était, comme je l'ai dit, une chose admirable que de voir Conus père faire usage de cette manière de filer la carte, quand il faisait le tour que j'ai décrit dans la *Sorcellerie expliquée*, article 2 de la prestidigitation sur les cartes, section 6, page 80. Quelquefois vingt personnes l'entouraient les yeux braqués sur ses mains quand il faisait ce tour, et aucune n'avait le moindre soupçon de l'échange. Ce jeu de main est aisé, le plus difficile est d'être naturel et léger dans ses mouvements.

SECTION VIII.

Joli tour de dé.

Ce tour est un de ceux que je m'étais réservés, bien qu'il soit connu de quelques prestidigitateurs, mais je suis persuadé qu'il n'a jamais été publié par voie d'impression et que peu de personnes savent le faire ; c'est en considération de cette circonstance que j'en fais le sacrifice au lecteur.

Ce petit tour est un des plus jolis qu'on puisse faire ; mais que l'on ne se fie pas à sa gentillesse, car il est indiscret, dangereux et perfide. On pourrait le classer dans la catégorie des enfants terribles. C'est par lui que l'on peut sonder dans le secret des familles et connaître le caractère intime des époux. Nous verrons bientôt.

Commençons par expliquer comment on l'exécute.

Prenez deux dés à jouer ordinaires, posez-les l'un sur l'autre de façon à ce que deux faces en équerre présentent chacune le nombre trois, c'est-à-dire qu'il y ait le point de deux sur la surface d'un des dés et un as sur l'autre. Disposés ainsi, vous verrez que si, je suppose, sur une des deux surfaces composées par les deux dés, le point de deux se trouve sur le dé qui est en haut, l'as se trouvera sur le dé du bas, et le contraire sur la surface d'à côté. Prenez ces deux dés ensemble en travers entre le pouce et l'index, de manière qu'une des surfaces qui portent le nombre trois soit en vue des spectateurs et que l'autre surface soit cachée par votre pouce. Faites faire un quart de tour aux dés en les roulant dans les doigts : les deux surfaces seront changées de position, celle qui était cachée par le pouce se montre aux assistants, et l'autre se trouve cachée par le bout de l'index. Un autre quart de tour fait dans un sens contraire au premier remet les surfaces comme elles étaient d'abord, et ainsi de suite. Rien de plus facile que ce mouvement.

Maintenant, supposons que vous faites ce tour dans une

assemblée où il se trouve plusieurs maris avec leurs femmes. Annoncez que par le moyen de ces deux dés, vous pouvez connaître si dans un ménage il règne un accord parfait, et le contraire si cela existe. Montrez à un mari la surface des dés qui est visible et demandez-lui où est l'as. S'il est en haut, il vous répondra qu'il est en haut. Sans rien déranger, faites voir la même surface à sa femme en lui faisant la même question : elle vous répondra aussi que l'as est en haut. Alors vous dites : « De ce que vous êtes du même avis, j'en conclus que vous vivez en bonne intelligence et je vous en fais mon compliment. »

Vous allez à un autre mari, vous lui faites voir la même surface des dés et vous lui faites la même question. Il répondra aussi que l'as est en haut. En allant montrer les dés à l'épouse, vous faites faire aux dés le quart de tour; alors les points sont changés de position par le déplacement des surfaces, et la dame dit que l'as est en bas. *Comment en bas ! mais Monsieur dit qu'il est en haut.* En disant ces mots, vous reportez les dés sous les yeux du mari en ramenant le quart de tour, et le mari insiste toujours à soutenir que l'as est en haut, et la femme à soutenir le contraire. Mais le mari pour prouver que sa femme a tort, en appelle aux voisins qui lui donnent raison, et vous dites au mari que vous le plaignez d'avoir une femme aussi contrariante.

Après ce tour de dés, vous faites le suivant avec les mêmes dés.

Vous changez la disposition des dés et leur situation. Vous avez remarqué que les deux dés réunis ensemble, l'un sur l'autre, formaient un carré long. Dans le tour précédent, vous avez pris ces dés par le milieu, de sorte que le carré long, établi par la jonction des dés, se trouvait dans une position verticale. Maintenant, il faut placer ce carré entre vos deux doigts (toujours l'index et le pouce) dans une position horizontale, c'est-à-dire que le carré soit dans sa longueur, parallèle à la longueur des doigts qui le tiennent. Il faut aussi changer les points, vous prendrez onze pour les

deux dés au lieu de trois que vous aviez pris pour le premier tour. Ces onze se trouveront comme les trois, rassemblés sur chacune des deux faces formant équerre. Du reste, il n'y a point à chercher, ces onze sont déjà tout préparés quand vous faites le premier tour; car lorsque les trois sont disposés, comme il le faut, sur deux faces, les onze se trouvent sur les deux autres faces. Vous n'avez donc rien à faire que de mettre les dés dans une position horizontale entre vos doigts, vous aurez un des onze devant vous, et l'un des trois à l'opposé, c'est-à-dire dessous.

Vous changerez votre manière de conduire le tour. Vous ferez remarquer qu'il y a onze dessus et trois dessous. Aussitôt que vous avez montré les trois, vous baissez brusquement la main en donnant un quart de tour aux dés et en disant en même temps : « Les trois que vous venez de voir dessous n'y sont plus, les voici dessus, et les onze sont dessous ; » vous les montrez, et toujours en faisant le même mouvement de la main de haut en bas et en faisant tourner les dés pour changer la position des points. Après avoir fait paraître plusieurs fois ce déplacement des points, onze et trois, vous demandez si l'on veut avoir onze partout, ou trois partout. Vous montrez d'abord le point demandé sans rien faire, mais après, il faut opérer chaque fois le quart de tour, en baissant ou en levant le poignet pour faire paraître la transposition.

Comme il y a une manière de placer les dés où les onze et les trois sont véritablement à l'opposé, c'est-à-dire les uns dessus les autres dessous, mais point sur les côtés à équerre, et que dans cette disposition le tour serait infaisable, si quelques curieux vous demandaient indiscrètement votre secret, on place les points devant eux comme je viens de le dire et on met les dés entre les doigts comme quand on fait le tour. Ensuite on leur dit que l'on fait tourner les dés sur eux-mêmes en les poussant avec le grand doigt de la main, et que si ce mouvement ne se voit pas, c'est qu'il est absorbé par celui du poignet, que l'on est obligé de faire dans l'exécution.

L'explication de ce moyen impossible leur donne la plus haute idée de votre adresse.

SECTION IX.

Moyen de faire passer à l'instant, soit une bague, un papier plié ou d'autres petits objets dans la dernière de plusieurs lettres toutes pliées, cachetées et renfermées l'une dans l'autre, y en aurait-il un cent?

Ce moyen est une des plus ingénieuses inventions que l'on puisse concevoir. Peu de prestidigitateurs le possèdent, et ceux qui le connaissent le tiennent rigoureusement secret : aussi est-il encore sous le mystère ; et en vérité je vous le dis, cher lecteur, si je vous dévoile ce mystère, c'est parce que vous êtes mon plus intime ami, mais n'en dites rien à personne ! et puis je pense qu'il serait peut-être dangereux de passer pour savoir ce secret, car si le directeur général des postes venait à connaître l'existence du moyen dont il est question, qui sait s'il ne lui prendrait pas la fantaisie de faire pendre par précaution tous ceux qui le possèdent? Ne se dirait-il pas tout naturellement qu'il n'y a plus de sûreté avec des gens comme nous, qui pouvant sans violence introduire des bijoux dans tant de lettres cachetées, pourront sans doute de même, par contre, soustraire des billets de banque enfermés dans des lettres bien scellées, sans endommager le cachet?

Ma foi, cette pensée-là me donne le frisson. Je soumets mes réflexions à votre sagacité, et je vous prie de me faire savoir si mes craintes sont fondées.

Il y a un ancien tour assez joli, mais fort connu, qui consiste à escamoter une bague ou une petite pièce de monnaie que l'on emprunte et que l'on fait marquer pour la faire passer subito dans la dernière de sept boîtes enfermées l'une dans l'autre. Mais ce tour, maintenant, cause peu de surprise, parce que l'on sait que ces boîtes se ferment toutes ensemble comme une seule, en jetant l'objet dans la cuvette des boîtes. Mais si l'on substitue les lettres que je vais expliquer, aux

boîtes dont je viens de parler, alors le tour prend un nouvel éclat et cause un véritable étonnement. En effet, faire passer tout-à-coup une bague que l'on vient de vous confier dans la dernière de vingt lettres toutes cachetées et que l'on décachète en présence de tous les spectateurs, est vraiment quelque chose qui tient du prodige. Hâtons-nous d'expliquer ce moyen.

Prenez autant de feuilles simples de papier que vous voudrez. Vous en étendez une sur une table et vous lui donnez la forme d'une lettre en en marquant les plis par les deux côtés et les deux bouts. Dépliez-la et mettez une seconde feuille dessus que vous plierez comme la première ; vous ferez la même chose jusqu'à la dernière feuille. Il est bien entendu qu'il faut chaque fois diminuer les grandeurs des feuilles, puisqu'il faut que les lettres tiennent l'une dans l'autre. Quand elles seront toutes préparées, l'une sur l'autre étendues, sans les déranger, donnez un coup de pointe de canif en travers sur le pli du bas de la dernière lettre posée, c'est-à-dire la plus petite, celle enfin qui doit recevoir l'objet ; mais notez bien que le coup de canif donné, doit percer toutes les feuilles. La fente faite aura environ deux centimètres. Ces fentes sont invisibles et n'attirent jamais l'attention de ceux qui développent les lettres.

Ce que je viens d'expliquer étant fait, prenez une bande de papier un peu moins large que la fente faite aux lettres. Pliez cette bande en deux sur sa longueur, et par le moyen d'une petite lame mince, faites-la passer par son bout plié, par toutes les fentes des lettres. Quand la bande est arrivée dans la dernière lettre qui est la plus petite, coupez le bout plié et n'y touchez plus. Maintenant repliez toutes les lettres l'une après l'autre, et toutes l'une dans l'autre en les cachetant jusqu'à la dernière qui est celle de dessus, par conséquent la plus grande et la première à développer. On prendra garde que les bandes ne s'en aillent, en les tirant par accident par la partie qui ressort des lettres. Conservez ces lettres ainsi préparées pour le besoin.

Quand vous voudrez vous en servir dans un tour que je suppose ici fait avec une bague, pour faire passer cette bague dans la dernière lettre, il suffit de la placer entre les petites bandes de papier qui servent de conduit, et de la pousser avec une petite lame comme celle qui a servi pour introduire la bande de papier pliée à travers les fentes faites aux lettres. La bague étant arrivée, ce dont on est averti par un peu de résistance, on retire les bandes de papier. On se souvient que l'on avait coupé le bout plié de la bande, que les deux petites bandes à retirer sont séparées et qu'elles se retirent facilement en laissant la bague.

Lorsque l'on fait le tour, on a sa lettre multiple toute apprêtée, avec la petite lame à côté pour pousser la bague. Cette introduction est l'affaire d'une seconde.

On doit comprendre que ces lettres peuvent servir pour plusieurs tours différents; je vais seulement expliquer celui dans lequel elles remplacent les sept boîtes.

On joindra à ces lettres, comme on le fait pour les sept boîtes, une autre petite boîte que l'on trouve chez tous les tabletiers qui fabriquent des instruments pour la physique amusante. Voici la propriété de cette boîte. On fait mettre dedans une pièce de monnaie ou une bague, on ferme la boîte que l'on laisse dans les mains d'une personne. Mais par un secret connu du prestidigitateur, la boîte peut s'ouvrir assez pour donner passage à la pièce que l'on y a mise. Elle se referme par le même secret par lequel on l'ouvre et l'on ne peut en apercevoir l'ouverture. Dans le couvercle de cette boîte, est ménagé un espace intérieur, dans lequel est enfermé une petite pièce quelconque, qui se fait entendre quand on secoue la boîte; mais quand on veut qu'elle cesse de faire du bruit, on appuie sur le bouton du couvercle, et ce bouton s'enfonce un peu, presse la pièce enfermée et l'empêche de bouger.

Il y a de ces boîtes de différentes constructions, plus ou moins ingénieuses, le goût décide du choix que l'on en fait.

Ayant donc une de ces boîtes, on fait mettre dedans, je

suppose, une bague en donnant cette boîte à tenir, on fait tomber la bague dans sa main. On invite la personne à secouer la boîte, pour prouver par le bruit qu'elle fait que la bague est toujours dedans. On va vite introduire la bague dans la lettre que l'on apporte et que l'on pose sur la table. On prie la personne qui tient la table de secouer encore; on entend sonner, mais sous prétexte d'inviter cette personne de lever le bras plus haut, on lui prend la main en appuyant sur le bouton avec le pouce. On feint de prendre la bague par le fond de la boîte et de l'envoyer invisiblement dans la lettre et on trouve la bague dans la dernière des lettres qui ont toutes été décachetées l'une après l'autre. J'ai oublié de dire que la personne qui tenait la boîte la secoue instinctivement et n'entendant rien, l'ouvre et n'y voit plus la bague. Il est à présumer que cette personne n'est pas sans soupçonner un peu, que le diable ne soit pour quelque chose dans cette disparition,

Mon intention n'était pas d'entrer dans des explications sur ce tour déjà trop connu. Je n'ai voulu que donner une idée de l'usage que l'on peut faire de la lettre que je viens de décrire.

SECTION X.

Tour à l'état de projet.

Il y a bien longtemps que je connais un effet physique assez singulier, sans me rappeler d'où vient cette communication : et ce que je trouve de plus singulier encore, c'est de n'avoir jamais entendu personne me parler de cet effet. Voici ce que c'est :

Tout le monde connaît, depuis des siècles, les larmes de verre. On sait qu'en cassant avec les doigts le bout de la queue qui est fort mince, la larme se brise avec fracas, par la rentrée subite et énergique de l'air, dans le vide ouvert par la rupture de ladite queue, et cependant le corps de ces

larmes est tellement dur qu'il résiste longtemps aux coups de marteau. Mais ce que j'ai découvert sans savoir comment, c'est que la répulsion extensible de l'air est si forte, que si l'on casse, comme je viens de le dire, une de ces larmes plongée dans un verre rempli d'eau, le verre se brise en éclats. Il y a plus, je dirai qu'avec une larme un peu grosse, j'ai fait casser une cruche, aussi remplie d'eau.

J'ai quelquefois pensé que l'on pourrait appliquer cet effet à la prestidigitation. Mais vous savez, lecteur, l'homme propose, et Dieu dispose. Quoi qu'il en soit, j'ai toujours négligé de m'occuper de cette recherche, et si je mentionne ici le fait dont je viens de parler, c'est dans l'espoir que des amateurs de magie plus actifs ou plus ingénieux que moi, auront plus de chance et exécuteront ce que je n'ai fait que projeter.

Au premier abord, on voit qu'en attendant mieux on pourrait se servir de cette propriété des larmes bataviques (1) pour faire éprouver quelque émotion à des personnes que l'on voudrait mystifier, dans le but de divertir l'assemblée. Par exemple, on fait tenir par quelqu'un une assiette sur laquelle on aura placé un verre rempli d'eau. On a une larme que l'on tient par la queue entre deux doigts serrés, la main doit être un peu étendue. Sous prétexte de faire tenir l'assiette dans une position horizontale, condition, dites-vous, nécessaire pour la réussite du tour que vous allez exécuter, vous plongez votre larme dans l'eau. Cette larme ne se voit pas, étant cachée par la main. Au moment où vous vous plaignez que l'assiette n'est pas d'aplomb, vous poussez le corps de la larme en dedans avec le pouce, et la queue maintenue serrée entre les doigts se casse, le verre éclate, l'eau se répand, et la personne qui tient l'assiette est fort étonnée, ne pouvant se rendre compte de l'accident, sachant que vous n'avez pas touché le gobelet. Cette personne est d'autant plus surprise qu'elle ne peut trouver la cause de cet effet, puisque la larme

(1) Appelées ainsi, parce qu'elles ont été inventées en Hollande.

réduite en poudre a totalement disparu. Il est bon de faire dans le courant d'une séance quelques innocentes mystifications qui occasionnent un élan de gaîté toujours bien venu. C'est dans cette intention que parfois un prestidigitateur prend une bouteille de fer-blanc qui est censée remplie d'une liqueur chimique merveilleuse, la met dans les mains d'un des spectateurs en le priant de verser quelques gouttes de la liqueur qu'elle contient, sur un vase dans lequel il y a de la terre, et qu'aussitôt on verra naître des fleurs. La personne chargée de cette petite commission débouche la bouteille pour obéir à la recommandation ; mais tout-à-coup elle est inondée d'une pluie qui lui tombe sur les jambes et les pieds, et fort embarrassée, ne sachant à quoi attribuer ce malheur, croit avoir brisé quelque chose par sa maladresse.

Le fond de la bouteille est percé de petits trous comme une passoire, et faisant l'effet d'une pompe, l'eau ne s'échappe que quand elle est débouchée.

Une autre fois, le prestidigitateur donne une boîte en métal à une personne en la priant de la mettre dans sa poche, et annonce qu'il va faire passer dans cette boîte un objet qu'il va emprunter. Le tour censé fait, le dépositaire de la boîte est prié de voir si l'objet est arrivé à bon port. Il veut prendre la boîte, mais impossible, elle est tellement brûlante qu'il n'ose pas y toucher. Le magicien glose à sa manière sur cet évènement, et dit que c'est sans doute l'effet de la chaleur naturelle, qui est très-intense chez cette personne, à laquelle il avait confié la boîte.

La boîte de métal était remplie de chaux vive et percée de quelques trous placés de façon à ne pas attirer l'attention.

Un moment avant de la donner, on la trempe dans l'eau et on l'essuie bien, pour que l'extérieur ne soit pas humide. La chaux atteinte par l'eau ne tarde pas à faire son effet, et la boîte à devenir très-chaude.

On pourrait rapporter beaucoup de ces leurres, je viens de citer ceux qui les premiers se sont présentés à ma mémoire.

SECTION XI.

Des ondins ou génies des eaux, vulgairement appelés ludions.

Il y a longtemps que l'on connaît en physique ces petites figures librement suspendues au milieu d'une fiole de verre remplie d'eau. Elles sont ordinairement en émail, attachées à une boule de verre creuse et très-mince. Cette boule qui soutient la petite figure, reste au milieu de l'eau, parce que l'on a calculé d'après sa pesanteur spécifique quel doit être le volume d'eau dessus et dessous elle, pour qu'elle se tienne ainsi en équilibre. On a imaginé depuis un moyen de faire de ces petites figures que l'on peut fabriquer soi-même, qui sont bien supérieures à celles déjà connues et fort amusantes ; mais il faut connaître la manière de les fabriquer.

Un jour, en temps de foire, on a vu un homme qui excitait la curiosité et l'étonnement de tous ceux qui le voyaient. Il tenait une carafe remplie d'eau et bien bouchée. Tout en haut de cette carafe il y avait deux petits bons-hommes, auxquels il ordonnait de se placer à tel endroit de la carafe qu'il voulait ; il les faisait descendre, monter, valser et saluer les personnes qui ambitionnaient cet honneur, en se tournant agréablement vers elles. Si étant en bas, on leur commandait de monter, ils s'arrêtaient net dans leur ascension s'ils en recevaient l'ordre. Ces deux messieurs qui avaient établi leur domicile au milieu des eaux, probablement pour être à l'abri des incendies, n'allaient pas toujours de compagnie ; ils avaient chacun leur nom, l'un s'appelait Jacques, l'autre Thomas. Quand le patron ordonnait à Jacques de monter et à Thomas de rester au fond, sur le champ il était obéi sans la moindre hésitation. Enfin, après avoir régalé l'honorable assemblée de maintes gentillesses, ils terminaient leurs exercices par une valse exécutée de la plus gracieuse manière.

Surpris comme les autres, surtout lui voyant tenir la carafe par le col sans lui faire faire aucun mouvement, non plus qu'à sa main qu'il tenait dans une immobilité parfaite, je proposai à cet homme de me vendre son secret. Il fit beaucoup de difficultés, m'objectant que c'était son gagne-pain et qu'il était de son intérêt de ne pas révéler son moyen. Je lui fis quelques offres qui le tentèrent et nous tombâmes d'accord.

Comme ce petit phénomène physique amuse en même temps qu'il surprend, que j'ai vu souvent des personnes regretter de ne pouvoir se le procurer, n'étant pas une marchandise que l'on trouve en boutique; qu'il n'est la possession que de quelques rares individus qui, lorsqu'on les rencontre par hasard, vous vendent bien les petits bons-hommes, mais vous font le plus grand mystère de la manière de les fabriquer, et que ce secret de les fabriquer c'est tout, puisque ces petites figures tombent au bout de deux ou trois jours renversées au fond de l'eau, ne donnant plus signe de vie, et que l'on ne peut plus en jouir, puisque messieurs les marchands se gardent de vous enseigner le moyen de les ressusciter, ce que l'on pourrait faire à l'instant si l'on connaissait ce moyen par lequel on garderait ces artistes un temps indéfini dans un bon état de santé, je me propose, d'après toutes ces considérations, puisque j'ai eu l'heureuse chance de rencontrer l'occasion de m'initier dans le mystère et que par le présent supplément j'ai contracté l'engagement de ne rien cacher à mes lecteurs, de leur révéler ce secret qui, je l'espère, pourra leur faire passer agréablement quelques minutes, et c'est beaucoup dans la vie.

On a donné à ces petites figures le nom de *ludion*, d'autres par allusion à ces esprits fabuleux que les anciens supposaient habiter les eaux, les appellent *ondin*, nom qu'avaient ces prétendus génies aquatiques. Mais le nom ne fait rien à l'affaire, occupons-nous de la chose.

Il faut d'abord avoir un moule, soit en fonte, soit en cuivre ou tout autre métal, mais convenablement ferme. Ce

moule sera composé de deux pièces. Sur l'une, on fera graver en demi-relief une apparence de petite figure d'environ quatre centimètres et demi. Ces petits bons-hommes n'ont pas besoin d'être bien soignés comme dessin, on indique la masse des formes principales, et cela suffit. Avec la peinture que l'on met dessus, on leur donne à peu près l'aspect d'une figure humaine, je parlerai tout-à-l'heure de cette peinture. L'autre pièce sera le creux du demi-relief : ils sont pris l'un sur l'autre; car la condition indispensable est que ces deux pièces coïncident parfaitement ensemble.

Pour faire ces petites figures, on prend de ces feuilles de cuivre minces comme du papier, enfin de cette espèce de fort paillon qui sert à graver à jour. On le fait recuire en le mettant au feu pour qu'il soit plus souple et qu'il puisse s'estamper facilement. On en met un morceau sur le creux, on applique le relief dessus et on l'estampe d'un coup de maillet, on rabat bien les bords pour les dresser. On les retire du moule et on coupe le superflu du cuivre qui reste autour, à l'exception de deux millimètres que l'on laisse pour joindre deux parties ensemble; car, pour faire un ludion, il faut deux parties. Pour coller ces deux parties, on se sert d'un mastic dont je donnerai tout-à-l'heure la composition. On allume une bougie, on chauffe le mastic pour le liquéfier, on en enduit tout l'intérieur des deux pièces qui doivent composer le ludion. Cet enduit est nécessaire pour boucher les petits trous qui pourraient se trouver dans la feuille de cuivre. Ensuite on réunit ensemble les deux pièces du ludion, qui sont déjà disposées à tenir par le mastic que l'on vient d'appliquer. On chauffe à la bougie pour attendrir le mastic qui s'est refroidi, et avec les dents ou autre chose on serre les bords des deux pièces ensemble pour les faire bien joindre sur tous les points : cela fait, on met du mastic autour des joints pour fermer bien hermétiquement; car il ne faut pas qu'il y ait la moindre ouverture, cela est très-important; il faut même, quand on enduit l'intérieur des pièces du lu-

dion, regarder bien attentivement à la lumière, pour voir s'il n'y a point quelques petits jours, que l'on boucherait bien exactement au mastic s'il y en avait.

En mettant le mastic, il ne faut pas oublier de faire des deux côtés de la tête, deux petites cornes avec ce même mastic. Ces cornes facilitent beaucoup les mouvements du ludion, parce qu'elles coupent l'eau. On peut même aussi figurer deux petits pieds s'il n'y en avait point au moule, il suffit pour cela de chauffer le mastic et d'en laisser tomber une goutte à l'endroit où on veut figurer un petit pied ou une corne.

Quand les deux pièces du ludion sont bien réunies, on perce avec une forte aiguille, un trou à l'endroit à peu près de la ceinture, un peu sur le côté. Ce trou sert à y fourrer un petit tube que l'on fixe avec le mastic. Il faut que ce tube soit placé obliquement et non pas droit. On fait ce petit tube avec le même cuivre en feuille qui a servi à la confection des ludions, on roule ferme cette espèce de paillon autour d'une aiguille en faisant deux ou trois tours, et comme il y a toujours un des deux bouts plus gros que l'autre, on fera passer ce plus gros bout par le trou fait au ludion. Ce petit tube passe en dehors de 4 ou 5 millimètres et on le place derrière la petite figure. C'est par lui que les ludions acquièrent la faculté de varier leurs mouvements, ce qui les rend bien supérieurs aux anciens ludions et plus mystérieux.

Quand les ludions sont entièrement confectionnés, on les peint avec des couleurs détrempées au vernis gras copal; mais avant de les peindre avec les différentes couleurs, on donnera une couche générale d'une couleur quelconque. Cette couche sert à boucher les petits trous qui pourraient encore se trouver dans quelques endroits de la petite figure et que le mastic n'aurait pas tout-à-fait remplis.

Voici la composition du mastic qui sert à coller les ludions:

Poix résine.	2 parties.
Cire jaune.	1 —
Gomme laque.	1/2 —

On fait fondre ensemble ces drogues en mettant d'abord la poix, ensuite la cire et la gomme.

Nota. Ce mastic n'est point indispensable, car j'ai vu fabriquer des ludions par celui qui m'a enseigné à les faire, et quand il n'avait pas de ce mastic, il prenait tout simplement de la poix noire de cordonnier, et cela lui réussissait.

Pour disposer la carafe, on se sert de vessie, on la met en double sur le goulot et par-dessus un morceau d'étoffe. Cette étoffe sert à cacher les ludions qui restent en haut de la carafe quand ils ne sont pas en représentation. On lie fermement l'étoffe et la vessie sur le col de la bouteille. Les petites figures doivent toujours être droites; mais quand il entre trop d'eau dans leur intérieur, elles tombent au fond, couchées et immobiles. Alors pour les faire revenir de cette léthargie, il faut aspirer l'eau peu à peu avec la bouche par le petit tube; bientôt elles reviennent à la vie et se relèvent, toutes prêtes à entrer en exercice.

Il faut prendre garde en aspirant d'ôter trop d'eau, parce que dans ce cas il faudrait aspirer par le goulot de la carafe pour leur rendre de l'eau, et cela est fatigant et assez long. Pour faire manœuvrer ces petites figures, comme je l'ai expliqué plus haut, on tient la carafe d'une main par le col le pouce dessus. On appuie sur l'enveloppe qui bouche le goulot avec le pouce. Si on appuie fort, les figures s'enfoncent en proportion; si l'on appuie moins, les figures remontent. Si l'on veut les faire tourner, on donne des petits coups précipités. Notez que ces pressions du pouce sont absolument imperceptibles.

Diriger par ce moyen les mouvements des ludions est tellement facile, que l'on peut être au fait en moins de dix minutes.

Faire monter l'un quand l'autre reste en bas, vient de ce que ces deux petits bons-hommes ne sont jamais justes de même poids. L'un contient presque toujours un peu plus d'eau que l'autre. Si l'on ne presse que ce qu'il faut pour

faire monter le plus léger, alors le plus lourd reste en bas. Si l'on appuie fort, ils resteront tous deux en bas, et si l'on donne des petits coups vivement réitérés, ils tourneront et auront l'air de valser.

N'oublions pas de dire, que quand les ludions n'ont pas encore servi, pour les mettre en état, on les jette dans la carafe et on aspire jusqu'à ce qu'ils se dressent et restent debout, ayant reçu suffisamment d'eau dans l'intérieur pour cet effet.

Comme ces petites figures n'ont ni devant ni derrière de caractérisés, puisque les deux côtés sont les mêmes, il faut établir cette distinction au moyen de la peinture. On barbouillera d'un côté un visage et des cheveux, du côté opposé pour la tête. On usera du même procédé pour les habits, faire en sorte enfin, que la figure ait son recto et son verso.

SECTION XII.

Explication de la fameuse passe des pommes dans un chapeau, exécutée par Conus père.

Pour terminer le jeu des gobelets, Conus exécutait ce tour, qui faisait l'admiration des spectateurs.

Quand il en était à la passe des grosses balles qui se fait à la fin du jeu, après les balles il faisait trouver une pomme sous chaque gobelet, et, reprenant un chapeau, il simulait la multiplication apparente des pommes, de même qu'on le fait avec des muscades, comme je l'ai expliqué dans la *Sorcellerie expliquée*. Après avoir fait le geste de toujours prendre des pommes de dessous les gobelets pour en jeter une certaine quantité dans le chapeau, il renversait le chapeau pour faire voir qu'il n'y avait rien, en disant qu'il n'avait fait que semblant d'en mettre, mais qu'il allait continuer, et que cette fois il emplirait effectivement le chapeau de pommes. Dans le fait, au bout de quelques moments, il lançait

sur le plancher, une multitude de pommes qui sortaient du chapeau, au grand étonnement des assistants qui n'avaient pas quitté le chapeau des yeux. Le mystérieux de ce tour est dû à un moyen bien simple. Conus avait imaginé de faire faire une plaque ronde de fer-blanc qui pouvait tenir un peu serrée dans le chapeau ; et comme il fallait retirer cette rondelle à temps dans l'exécution du tour, sans être aperçu, chose qui aurait été impossible si l'on eût voulu enlever la plaque dans toute son étendue, on avait coupé cette plaque en quatre parties, rajusté ces parties, et par le moyen de charnières, ces quatre parties se repliaient les unes sur les autres quand on voulait; d'abord sur deux, ce qui ne fait plus qu'une moitié de cercle, et la moitié de ce demi-cercle sur l'autre moitié. Alors ces quatre parties sont l'une sur l'autre et ne forment plus en étendue que le quart du cercle, ce qui peut se cacher facilement dans la main.

Les amateurs de physique amusante qui désireraient faire ce tour, n'ont qu'à s'adresser au premier ferblantier venu, il comprendra de suite la facture de cette plaque et pourra aisément l'exécuter. Je me suis quelquefois adressé à des ouvriers qui m'en ont fait de différentes constructions, qui toutes étaient fort bonnes.

Je conseille de ne pas négliger ce tour qui est très-réjouissant quand on le fait bien ; il a de plus le mérite de n'être pas connu; car Conus seul le faisait comme étant de son invention, et il tenait excessivement à ne pas communiquer ses tours. Je serais tenté de croire que je suis peut être le seul pour qui il n'avait rien de caché. Je fais beaucoup de cas des tours qui viennent de lui, mais surtout de sa manière de les exécuter, car je puis dire que c'était dans cette partie le plus intelligent praticien que j'aie connu, et mieux encore, le plus rusé ; aussi un de ses confrères l'appelait-il le renard des prestidigitateurs.

Voyons comment il faut conduire ce tour.

On a un chapeau à soi bien entendu, mais qui étant placé

avec d'autres, est regardé comme appartenant à un des spectateurs. On a mis des petites pommes un peu plus de moitié de la hauteur du chapeau, et par-dessus les pommes on met la rondelle étendue. Pour peu qu'elle serre, on verra que les pommes seront assez maintenues, du reste, comme on tient le chapeau le pouce en dehors et les doigts en dedans quand on le renverse, ces doigts qui touchent la plaque la maintiennent aussi.

Remarquez bien que Conus feignait d'abord de mettre les pommes, pour avoir occasion de renverser le chapeau, afin de persuader aux spectateurs qu'il n'y avait rien, et cela est très-important.

Tout en gesticulant, en semblant mettre dans le chapeau les pommes qu'il retirait des gobelets, il s'arrêtait une fois en mettant la main dans le chapeau, comme s'il voulait sonder la quantité de pommes qu'il y a déjà, en disant : *Cela commence à s'emplir, je sens que ça devient pesant.*

Mais ce temps d'arrêt n'est qu'un prétexte pour replier la rondelle. Il revient encore un moment pour continuer de mettre des pommes, et finit par dire en mettant sa main dans le chapeau : *Ne soyez pas surpris que je trouve tant de pommes, j'en ai là un magasin inépuisable.* En prononçant ces derniers mots, il retire vivement la rondelle repliée qu'il cache dans sa main et qu'il pose sur la tablette de la table que l'on connaît. Ce geste n'est compris par les spectateurs que comme l'indication du magasin dont il vient de parler.

Il revenait encore une fois à ses gobelets, faisait deux ou trois passes, et dans la dernière il mettait réellement les pommes dans le chapeau avec les autres et jetait cette foule de pommes sur le plancher, comme je l'ai dit, au milieu des exclamations joyeuses de l'assemblée.

Je suppose que les personnes qui lisent ce supplément, ont lu mon cours de prestidigitation, est-il donc nécessaire de leur dire que les pommes s'escamotent dans le creux de

la main en feignant de les mettre dans le chapeau, et qu'en relevant le gobelet pour prendre la pomme qui est dessous, on introduit celle qu'on a dans la main sous ce même gobelet en le reposant. On opère toujours de même jusqu'à ce qu'on veuille terminer en mettant tout de bon les pommes dans le chapeau.

Quant à la plaque, les spectateurs ne pouvant juger d'un peu loin de quelle profondeur elle est dans le chapeau, la prennent tout naturellement pour la coiffe et n'y font pas attention, du reste, ils n'ont guère le loisir de jeter les yeux dessus.

Je conseille de relire ce que j'ai écrit sur les gobelets dans le cours de prestidigitation, on comprendra plus clairement encore ce que je viens d'expliquer sur le tour des pommes dans un chapeau.

SECTION XIII.

Ayant une tabatière dans chaque main et les bras étendus, faire mettre une pièce de cinq francs marquée dans l'une des deux tabatières et faire passer cette pièce d'une tabatière à l'autre, et toujours alternativement de l'une à l'autre sans rapprocher les mains.

Avant de quitter Conus, je veux encore communiquer au lecteur un des tours qui étaient particuliers à cet habile prestidigitateur. Pourtant le moyen qu'il employait n'était pas nouveau; il date, au contraire, d'un temps déjà bien éloigné de nous; et cependant sa manière de l'exécuter fera toujours de ce tour un des plus amusants et des plus curieux que l'on puisse faire. Je dis curieux, car maintenant il est généralement inconnu, Conus seul le faisait, et depuis lui, je suis persuadé que personne ne l'a exécuté, du moins à sa manière qui lui était propre et qui en faisait tout le mérite. C'est cette manière de faire que je prétends donner.

Il faut avoir deux tabatières rondes et noires comme le sont presque toutes les boîtes de carton verni. On fera à la cuvette de la boîte, et à fleur du fond, une fente à chaque boîte qui pourra laisser passer librement une pièce de cinq francs.

Pour bien entendre ce que je vais expliquer, il faut savoir que quand on veut qu'une pièce enfermée dans une de ces boîtes que l'on tient dans la main, ne fasse pas de bruit en secouant la boîte, il suffit, en inclinant légèrement, de faire dépasser la pièce par la fente d'environ un quart, et on presse un peu avec un des doigte sur cette partie excédante. Cette pression empêche la pièce de bouger.

Quand on veut faire entendre cette pièce, on lâche le doigt. C'est ainsi que l'on fait croire aux spectateurs que la pièce est ou n'est plus dans la boîte.

On emprunte dans l'assemblée une pièce de cinq francs que l'on fait marquer des deux côtés, on tient une autre pièce de cinq francs cachée dans le creux de sa main. On invite un des spectateurs de venir auprès de la table à côté de soi. On ouvre une des deux tabatières dont je viens de parler, et l'on prie la personne que l'on a fait venir de mettre dedans la pièce marquée; mais aussitôt on lui prend des mains cette pièce, et en faisant du bras de grands mouvements de haut en bas, on dit quelques mots insignifiants, tels par exemple ceux-ci : *Vous direz si vous la voulez ou si vous ne la voulez pas,* et en même temps on laisse tomber dans la tabatière la pièce que l'on tenait cachée dans le creux de la main et que l'on remplace du même coup par la pièce marquée que l'on tenait du bout des doigts. Les mouvements du bras et les paroles que l'on prononce ne sont faits et dites que pour distraire l'attention de votre voisin, afin qu'il ne s'aperçoive pas de l'échange de la pièce que vous voulez faire.

On ferme ou on fait fermer la tabatière. On prend alors la deuxième tabatière qui est disposée sur la table, en y introduisant par la fente la pièce marquée qui était restée

dans votre main : cette introduction est très-facile, seulement il ne faut pas oublier de placer la tabatière de façon à savoir où est la fente pour ne pas tâtonner.

On fait sonner en secouant la tabatière où est censé la pièce marquée. On demande à la personne qui est près de soi, où elle croit qu'est la pièce. Cette personne indique naturellement la tabatière où elle entend du bruit ; mais en faisant sonner l'autre tabatière où est la pièce marquée, on dit : « Vous vous trompez, car elle est là. » On remue la première tabatière, on n'entend plus rien. Pour prouver que c'est bien la même pièce, on fait ouvrir la tabatière pour faire voir et reconnaître la pièce. On fait remettre cette pièce dans la même tabatière et on la fait entendre tantôt dans une tabatière et tantôt dans l'autre. Enfin, pour terminer, on pose sur la table la tabatière où est la pièce marquée en laissant couler cette pièce dans sa main, et on dit : « Pour vous faire voir que je puis faire passer cette pièce où je veux, je vais la prendre sans toucher à la boîte que je tiens de l'autre main. » On feint alors de la tirer le long de son bras, on la montre au voisin. Dans le temps que ce dernier fait son examen, on fait glisser l'autre pièce restée dans la tabatière que l'on tient encore, sous cette tabatière qui doit la cacher entièrement. On ouvre la boîte et l'on fait voir qu'il n'y a plus rien.

Pour être sûr que personne ne puisse s'apercevoir du passage de la pièce sous la tabatière et d'opérer en toute sécurité, Conus passait sa main derrière le spectateur qu'il avait fait venir auprès de lui, sous prétexte de l'engager à bien s'assurer que ce sont les mêmes marques faites à la pièce par les assistants et par lui.

Nota. Il faut avoir soin de tenir les doigts le long de la fente de la tabatière quand elle est ouverte, afin que l'on ne voie pas de jour qui pourrait se faire apercevoir au travers.

SECTION XIV.

Tour du parapluie.

Ce tour est un tour de théâtre d'un assez bel effet; et malgré qu'il ait été exploité par beaucoup de prestidigitateurs, on le voit encore avec plaisir.

Plusieurs amateurs de physique amusante m'ont témoigné le regret de ne l'avoir pas trouvé dans ma *Sorcellerie expliquée;* pour réparer cette omission, je vais donner à ce tour une place dans mon supplément.

Effet du tour. — On emprunte des mouchoirs desquels on fait un paquet que l'on pose sur une table. On couvre ce paquet d'un grand vase.

On prend une boite dans laquelle on fait voir qu'il n'y a rien, et on la met bien en vue des spectateurs.

On présente un parapluie que l'on met dans un étui assez grand pour le contenir.

Ces choses ainsi disposées, on touche avec la baguette magique l'étui et la boite. Avec cette même baguette, on fait quelques signes cabalistiques au-dessus du vase qui couvre les mouchoirs. On lève ce vase, le paquet a disparu. On retire de l'étui le parapluie que l'on ouvre; on le voit dépouillé de sa couverture, et portant au bout de ses branches les mouchoirs empruntés.

On ouvre la boite que l'on avait montrée vide, qui avait toujours été sous les yeux des spectateurs, et on retire de cette boite la couverture du parapluie.

Explication. — Ayant emprunté une demi-douzaine de mouchoirs, on en prend un pour envelopper les autres. On pose le paquet sur la grande trappe de la table et on le couvre du vase conique dont j'ai parlé plusieurs fois dans ma *Sorcellerie expliquée.*

On fait voir le faux tiroir ou tiroir vide de la boite dite aux

bonbons, que j'ai décrite dans la *Sorcellerie expliquée*, et que l'on trouvera sous le numéro 3 de la section 23 du chap. 2.

On pose cette boîte sur une table de façon à ce qu'elle soit vue de tous les spectateurs.

On prend un parapluie que l'on fait voir de toutes manières pour prouver qu'il n'y a aucune préparation.

Mais pendant que le prestidigitateur fait examiner son parapluie et montre que sa boîte ne contient rien, le compère qui se glisse sous la table à trappe, s'empare des mouchoirs et les attache vite chacun par un des coins au bout de chaque branche d'un parapluie sans couverture. Cette couverture, qui est pareille à celle du parapluie que le prestidigitateur vient de montrer, est renfermée dans la partie supérieure du tiroir double dont nous venons de parler. Les mouchoirs étant attachés, le compère met de suite cette carcasse de parapluie ainsi décorée dans un grand étui à deux compartiments.

Le physicien ayant amusé l'assemblée avec son parapluie, le temps nécessaire pour les opérations de son compère, va chercher l'étui et met son parapluie dans celle des deux cases qui est vide. Après, le magicien prend sa baguette, s'en sert pour conjurer les mouchoirs qui sont censés encore sous le vase. Il touche aussi de sa baguette la boîte et l'étui. Il relève le vase qui couvrait les mouchoirs ; il n'y a plus rien. Il retire de sa case le parapluie préparé, l'étend, et on voit les mouchoirs pendus tout autour. On ouvre la boîte en emportant le tiroir tout entier, et dans lequel se trouve la couverture du parapluie qu'il fait voir aux spectateurs.

On trouvera chez les constructeurs d'objets de physique amusante tout l'appareil nécessaire pour ce tour : tels que les parapluies, l'étui à deux cases, la boîte aux bonbons, le grand vase conique qui est indispensable pour couvrir toutes choses que l'on met sur la trappe dans le but de les faire disparaître.

Quant à la table à trappe, comme ordinairement, on met autour une garniture qui tombe jusque sur le plancher. Dans

le cas où on voudrait faire ce tour dans un salon, on pourrait disposer cette table de façon à ce que le compère pût se fourrer dessous sans être aperçu et se retirer de même.

On peut soi-même se procurer une de ces tables, rien n'est plus simple que sa construction.

Voir pour cela la description que j'en donne dans ma *Sorcellerie expliquée*, chapitre 3, section 1re.

SECTION XV.

Tour de carte oublié dans la sorcellerie expliquée.

L'effet de ce tour a beaucoup d'analogie avec celui de la pièce de cinq francs qui passe d'une tabatière que l'on tient d'une main, dans une autre tabatière que l'on tient de l'autre main, et ayant les bras étendus, tour dont nous nous sommes occupés précédemment.

Pour ce tour de carte, on prend un jeu que l'on sépare en deux parties. On met une de ces parties dans chaque main et on étend les bras. On montre la première carte qui se trouve sur l'une des parties en la glissant du pouce sur le bord du paquet que l'on tient, et en levant le poignet pour que la carte soit bien en vue des spectateurs. On ramène la carte sur le paquet, et, par un mouvement sensible fait en même temps des deux poignets, la carte passe (aux yeux de l'indocte vulgaire) sur l'autre partie que l'on tient de l'autre main; de celle-ci sur l'autre, et alternativement de l'une à l'autre autant de fois que l'on veut.

Pour faire ce tour, il faut avoir un jeu préparé d'avance, tel que je vais l'expliquer :

D'abord il faut une clef au jeu. On sait que c'est une carte plus longue ou plus large que les autres et que l'on sent facilement par le tact du bout des doigts.

On fait du jeu deux parties. On sépare aussi en deux cha-

cune de ces deux parties, pour mettre ces deux parts face contre face, ce que l'on appelle faire baiser les cartes. Ainsi, voilà donc les deux parties du jeu qui présentent le dos des cartes des deux côtés.

On met la clef sur une des parties, et sur l'autre il y aura une carte pareille à la clef; car il faut deux cartes semblables, mais une seule clef. Enfin, on réunit ces deux parties, de manière à ce que la clef se trouve au milieu du jeu et posée sur sa pareille.

On place sur une table ce jeu ainsi préparé. Quand on veut faire le tour, on le prend comme le premier venu qui vous tombe sous la main. On coupe le jeu par la clef, mais comme si l'on coupait au hasard. De sorte que la main qui a coupé, aura la clef sous le paquet qu'elle tient, et la carte pareille à la clef se trouvera sur l'autre paquet tenu de l'autre main. On montre, comme je l'ai dit, cette dernière carte aux spectateurs comme prenant indifféremment la première carte qui se présentera. On montre également la première carte qui se trouve sur le paquet de l'autre main pour faire voir qu'elle n'est pas semblable à l'autre.

Je suppose que la carte double soit la dame de carreau et que celle des deux qui n'est pas la clef, soit sur le paquet que l'on tient de la main droite, on a donc l'autre dame de carreau qui est la clef sous le paquet que l'on tient de la main. Ayant, comme je l'ai dit, fait voir les deux cartes qui sont sur les deux paquets, on annonce que la dame de carreau que l'on vient de montrer, va passer du paquet de droite sur celui de gauche. On a soin de tenir sur le bout des doigts les cartes maintenues par le pouce. Alors, pour opérer cette transposition, on n'a qu'à fermer les deux mains en levant le pouce pour laisser placer les cartes qui se retournent naturellement; mais en faisant faire ce mouvement aux cartes, il faut en même temps faire celui des deux poignets dont j'ai parlé plus haut, afin que l'on ne puisse s'apercevoir de ce renversement que l'on fait subir aux cartes. Ce mouvement des poignets se fait très-brusquement comme si on décrivait un cercle.

On comprend que les deux parties du jeu étant retournées, la dame de carreau qui était sur le paquet de droite se trouve dessous, et que la carte de gauche qui était dessous se trouve dessus.

On remontre ces cartes qui sont sur les paquets, et la dame de carreau qu'on venait de voir à droite, se voit à gauche et paraît avoir passé invisiblement d'un paquet à l'autre. On peut, si l'on veut, produire cet effet plusieurs fois de suite.

Pour se faire une clef dans un jeu, on est obligé de couper toutes les cartes, excepté celle que l'on réserve pour clef. Si l'on veut prendre cette clef par sa largeur, on coupera les cartes sur leur largeur, en prenant avec des ciseaux le plus proprement possible environ un millimètre sur un côté seulement. On coupera bien entendu les cartes sur leur hauteur si l'on veut prendre la clef par sa hauteur ou hauteur du jeu.

Les prestidigitateurs mettent quelquefois deux clefs dans un jeu, l'une sur la hauteur, l'autre sur sa largeur. Alors ils font couper les cartes sur leur hauteur et sur leur largeur.

Pour éviter de couper les cartes en me procurant une clef, j'ai quelquefois employé un moyen qui m'a réussi. J'achetais des jeux de cartes de divers fabricants, et je trouvais souvent une différence dans la dimension des jeux. Alors j'en prenais une du jeu le plus grand et je la changeais avec la même carte du plus petit jeu, et j'avais des clefs sans toucher à mes cartes.

SECTION XVI.

Multiplication des pièces de monnaie, tour nouvellement perfectionné.

Ce tour très-agréable se fait de plusieurs manières; la plus généralement adoptée par les prestidigitateurs est celle que

j'ai décrite dans *la Sorcellerie ancienne et moderne expliquée*. Mais je puis assurer que la méthode que je vais donner pour faire ce tour, le place parmi les plus étonnants.

Je ne manquais jamais de le faire dans les petites séances que je donnais à des amis, il faut l'avoir vu pour croire à l'effet qu'il produit, malgré la simplicité de sa composition; aussi était-il du petit nombre de ceux que je m'étais réservés, et j'y tenais d'autant plus que je suis certain que personne ne le connaît tel que je vais l'expliquer, cependant on procède comme dans le tour déjà connu.

Effet du tour. — On donne 25 pièces de monnaie ou des jetons à une personne de l'assemblée. On la prie de compter ces pièces dans un petit plat que l'on fait examiner de tous côtés pour prouver que ce plat est très-simple et ne contient aucune préparation. On montre aussi le dedans de ses mains pour faire voir qu'il n'y a rien de caché.

Les pièces étant comptées, on les verse dans les mains de la personne qui vient de prendre cette peine. On lui en reprend cinq et on lui recommande de bien cacher dans ses mains toutes celles qui lui restent. On va chercher un carré de papier, et devant toutes les personnes assemblées et qui vous entourent, on enveloppe dans ce papier les cinq pièces qui vous ont été rendues. Il faut toujours tenir le papier et les cinq pièces du bout des doigts, pour que l'on ne soupçonne point d'escamotage.

Les pièces étant enveloppées, on feint de les prendre invisiblement de l'index et du pouce l'une après l'autre, et de les renvoyer avec les autres dans la main de la personne qui les tient. Quand elles sont toutes les cinq censées rendues à leur destination, on déchire le papier, on le jette, à la grande surprise des personnes présentes, qui ne peuvent comprendre comment elles ont disparu. Le dépositaire des pièces les recompte, persuadé qu'il n'en avait plus que vingt, mais il retrouve ses vingt-cinq.

Explication. Pour faire ce tour selon ma méthode, il faut

se procurer deux objets qui pourront aussi servir pour d'autres tours.

D'abord, on fera placer par un horloger, un barillet ou tambour de montre entre deux plaques très-minces de cuivre, qui seront soutenues par quatre petites colonnes. Ce barillet aura pour fonction de rouler sur lui-même et de laisser dérouler une très-fine corde de boyau plus menue que la chanterelle d'un violon. Le bout de cette corde qui n'est point attachée au barillet, passera par un trou fait au milieu d'une des petites colonnes qui maintiennent les deux plaques, de sorte qu'en tirant ce bout, le barillet puisse laisser à la corde la liberté de s'allonger de 25 à 30 centimètres et de rentrer si on la lâche, en s'enroulant autour du barillet par l'effet du ressort qui se détend. Il est nécessaire de faire un nœud à la corde où on veut qu'elle s'arrête, sans quoi elle rentrerait jusqu'à ce que le ressort fût tout-à-fait détendu, ce qui quelquefois le fait dégrafer du crochet auquel il est attaché et donne l'embarras de le remonter. Enfin cette corde est au barillet, ce qu'est la petite chaîne qui l'entoure quand il est dans la montre, sauf qu'il n'est point attaché par les deux bouts comme la chaîne qui l'est au barillet et à la fusée. Au reste, il n'y a point d'horloger qui ne comprenne de suite cette petite pièce, avec le quart seulement des explications que je viens de donner. A l'opposé du trou fait à la petite colonne pour laisser passer la corde, on fera souder sur la plaque un petit crochet, car la pièce que je viens de décrire est destinée à être renfermée dans une manche de l'habit quand on veut s'en servir, et on l'attache par un crochet.

Nous avons encore à donner l'explication d'une seconde machine, qui certes n'est pas compliquée. C'est un petit plat en fer-blanc, tout simple, que l'on ne fera pas peindre, afin de prévenir tout soupçon de mécanisme; mais on le fera planer pour plus de propreté.

Seulement, sous le bord de ce plat, on fera souder une petite pièce du même fer-blanc, qui laissera une ouverture

entre elle et ce bord, capable de contenir cinq jetons ou petites pièces de monnaie. Il faut, bien entendu, que cette plèce de fer-blanc ne soit pas visible, mais cachée par le bord du plat; il ne faut pas non plus qu'elle soit d'une telle étendue, que l'on ne puisse la cacher facilement avec la main quand on tient le plat. Voilà tout l'appareil dont nous avons besoin pour le tour.

Au lieu du plat dont je viens de parler, j'aurais bien pu en proposer un autre que je connais. C'est un plat long, d'une forme carrée et peint, composé de deux fonds. Dans l'intérieur, entre ces deux fonds, est pratiqué un conduit pour y placer à la file les pièces de monnaie que l'on veut y mettre. On le fait ordinairement pour contenir cinq pièces. Il faut que les pièces puissent couler facilement dans ce conduit, mais il ne faut pas laisser trop d'espace pour la largeur et l'épaisseur de ces pièces; car elles pourraient, en coulant, s'engager les unes sur les autres, ce qui les ferait arrêter. Il faut enfin que ce conduit soit fait pour les pièces que l'on a l'intention d'y placer. Cette invention n'est pas mauvaise, et je ne la décris que pour la faire connaître aux personnes qui ne la connaissent pas. Pour s'en servir, on fait, comme pour la mienne, compter les pièces avec lesquelles on fait le tour. En les glissant dans les mains d'une personne, celles qui sont enfermées tombent avec les autres par l'ouverture que l'on laisse au conduit et on ne s'en aperçoit pas, d'autant moins que ce plat est peint en noir par-dessous. Mais ce que je n'aime pas dans ce plat, c'est qu'il a un aspect qui inspire le soupçon de quelque mécanisme. On voit que cet ustensile n'est fait pour aucun usage ordinaire. A sa forme longue et carrée, on pense naturellement qu'il a été fait à dessein, en vue de quelque supercherie. Son épaisseur qu'on ne peut dissimuler, fait juger qu'il n'est pas aussi innocent qu'il veut en avoir l'air. Enfin, je ne veux pas que les instruments qui me servent dans le tour dont nous nous occupons, sentent le moins du monde la préparation. Revenons-y.

Il est inutile de répéter ce qui a été dit dans l'explication du même tour que j'ai décrit, où je l'ai indiqué au commencement du présent article. Je vais seulement parler de la différence qu'il y a entre la méthode que je donne maintenant et celles déjà connues. Pour introduire les cinq pièces sans qu'on s'en aperçoive, dans les mains de la personne à laquelle on en avait donné 25 à tenir, on se sert ordinairement d'un moyen bien simple, mais ingénieux, c'est celui que j'ai indiqué dans le premier tour auquel j'ai renvoyé. Ce moyen est de cacher cinq pièces dans ses doigts sous le plat en le tenant. En versant les pièces qui sont dans le plat, on laisse tomber avec celles que l'on tenait. Mais malheureusement ce moyen est déjà trop connu des prestidigitateurs. De plus, on ne peut pas montrer ses mains; et si quelque fâcheux vous demandait à les voir, on serait fort embarrassé. Avec le plat simple dont j'ai donné la description, on n'a pas le même risque à courir. On peut montrer la main qui tient le plat ainsi que l'autre. On retourne le plat; on frappe dessus pour faire entendre qu'il ne sonne pas le creux, et on se trouve à l'abri des soupçons.

La pièce de fer-blanc mise sous le plat étant toujours cachée par votre main ne peut pas être aperçue, et cette même main maintient encore les pièces, qui de toutes manières ne peuvent pas s'échapper, car la petite case où elles sont, est placée un peu obliquement de haut en bas pour les empêcher de ne couler que quand on renverse le plat pour faire tomber les pièces dans les mains de la personne qui s'est chargée de les prendre.

Quant à la manière d'escamoter les cinq pièces pour les faire retourner dans les mains de la personne qui vient de vous les rendre, c'est une des plus ingénieuses et des plus surprenantes que l'on puisse imaginer. On attache au bout de la corde du barillet, cinq pièces de monnaie ou jetons, selon la qualité des pièces dont on se sert dans le tour; on attache, dis-je, cinq pièces. Le moyen de les attacher, est de

faire percer un petit trou au bord de chaque pièce. On passe le bout de la corde par ces trous et on fait deux nœuds. On accroche dans sa manche le barillet ainsi disposé, de façon à ce que les cinq pièces soient un peu en dedans de la manche. Je ferai remarquer que le barillet ayant tiré ces cinq pièces, elles touchent au barillet. Quand on vous a rendu les cinq pièces que vous avez redemandées, vous allez, sous prétexte d'avoir besoin d'une demi-feuille de papier, porter ces cinq pièces sur une table que l'on doit toujours avoir au fond du salon ; mais en les portant, on tire celles qui sont attachées au barillet, et on les tient au bout des doigts. On ne peut pas voir la petite corde, quelque près que soient les spectateurs de vous, parce que cette petite corde est cachée dans l'intérieur de la main. Ces cinq pièces que l'on vous voit tenir, sont toujours regardées par les spectateurs, comme étant celles que vous venez de poser secrètement sur la table, rien ne les oblige à en douter, puisqu'ils les voient. Vous enveloppez ces pièces dans la feuille que vous tenez, vous en imprimez bien la forme dans le papier, et tout en faisant cet enveloppement sous les yeux des spectateurs, tenant toujours les pièces et le papier du bout des doigts, vous ménagez une ouverture au papier par une certaine disposition que vous donnez aux plis. Les pièces passent par cette ouverture pour rentrer dans la main quand vous les lâchez. Il est impossible de voir le mouvement de ces pièces, puisqu'elles sont entièrement cachées par la main.

Ayant fini ce simulacre d'enveloppement, vous feignez de prendre les pièces l'une après l'autre en pinçant le papier du bout des doigts, et de les envoyer avec les autres tenues par la personne dont nous avons parlé. La cinquième étant censée envoyée, on déchire le papier et on jette les morceaux que l'on envoie sur le plancher d'un coup de doigt. On doit se figurer l'étonnement des spectateurs, qui pensaient que les pièces étaient toujours restées dans le papier où ils voient qu'il n'y a plus rien, et ce qui augmente leur surprise, c'est

de n'avoir vu faire aucun mouvement des mains qui puisse leur faire concevoir le moindre soupçon d'escamotage.

Pour cet escamotage des pièces, je puis donner encore un autre moyen que pourraient employer les prestidigitateurs, qui, voulant faire ce tour, n'auraient pas le barillet dont je viens de parler. Ce moyen est très-simple et tient absolument à la prestidigitation.

On prend deux vases de pareille matière, comme par exemple deux gobelets à escamoter. On en place un sur la tablette de sa table (*nous avons parlé de cette tablette dans la description des tables*), et l'autre on le dispose tout prêt à prendre au besoin.

Ayant redemandé cinq pièces des vingt-cinq que l'on avait prêtées, on revient à sa table, sur laquelle on pose le gobelet disponible. On montre les cinq pièces que l'on tient de la main droite. On dit que l'on va mettre ces pièces dans le gobelet que l'on voit, et que sans toucher au gobelet, on ordonnera aux pièces que l'on va mettre dedans, de retourner invisiblement dans les mains de la personne qui vient de les rendre. On feint de mettre ces pièces dans la main gauche, mais on les escamote dans le creux de la droite. On pose sans affectation cette main droite sur le bord de la table, au-dessus du gobelet qui est sur la tablette. Alors feignant de laisser tomber dans le gobelet qui est sur la table, les pièces qui sont censées dans la main gauche, on laisse tomber dans le gobelet de la tablette, les pièces que l'on retenait dans la droite. Le bruit que font ces pièces en tombant, trompe les oreilles des spectateurs; car ils croient bien que ce bruit part du gobelet qui est sur la table et ne doutent pas que les pièces ne soient dedans. On couvre ce gobelet de quelque chose. Alors avec la baguette magique, on touche le gobelet en ordonnant aux pièces qui sont dedans d'en sortir et de retourner avec les autres dans les mains de la personne qui les tient. On découvre le gobelet et on fait voir qu'il n'y a plus rien. On compte les pièces, et les vingt-cinq s'y trouvent.

Nota. Si l'on n'a pas l'habitude de tenir plusieurs pièces dans le creux de la main, on les tiendra entre l'index et le pouce.

Pour tromper l'oreille des assistants avec plus d'efficacité, il faut faire attention que le son que produisent les pièces qui tombent dans le gobelet qui est sur la tablette, soit à peu près du même timbre que si elles tombaient dans le gobelet qui est sur la table; ce qui ne serait pas si, par exemple, le gobelet de la table posait sur un tapis quand celui de la tablette poserait sur le bois nu. Je pense que l'on comprend ce que je veux dire.

SECTION XVII.

Manière particulière de faire le tour de la bague qui passe dans une canne que l'on tient des deux bouts.

Il y a longtemps que l'on a fait ce tour pour la première fois. C'était un des tours favoris d'Olivier dont les prestidigitateurs conservent encore la mémoire.

On le faisait de différentes façons, comme presque tous les tours; mais il y en avait de bien naïves, telle par exemple que celle où il fallait coudre une bague dans le coin d'un mouchoir. Nous laisserons là ces différentes manières, d'ailleurs trop vulgaires pour qu'on les rappelle ici : nous allons nous occuper d'un procédé plus ingénieux pour l'accomplissement de ce tour, dans lequel on se sert aussi du tambour ou barillet de montre qui a servi dans le tour des pièces de monnaie décrit plus haut.

Au lieu des cinq pièces que l'on attache à la corde du barillet, on y mettra un simple anneau ou une alliance. On placera ce tambour dans sa manche gauche, comme il est dit pour la multiplication des pièces. On emprunte une alliance ou une bague simple, c'est-à-dire sans chaton, afin qu'elle ressemble à l'anneau que l'on attache au barillet. Pendant

qu'on se met en devoir de vous donner la bague demandée, on prend à l'entrée de sa manche l'anneau attaché à la corde du barillet; on le contient par le bout d'un doigt, afin qu'il ne s'échappe pas, étant toujours tiré par le ressort. Quand on vous donne la bague, vous la prenez de la main droite; en feignant de la transporter dans la gauche, vous la retenez entre deux phalanges, et vous laissez paraître l'anneau du barillet au bout des doigts. Par ce mouvement, il semble bien que c'est la bague empruntée que vous tenez de la main gauche.

Vous demandez une canne mince ou une baguette : lorsqu'on vous l'offre, vous la prenez des doigts restés libres de la main gauche, qui tient toujours la bague attachée de l'index et du douce. Vous la transportez dans la main droite où est la bague empruntée, du bout de la canne par lequel la bague s'enfile comme d'elle-même, tant cette introduction est facile, et ce mouvement tout naturel n'est nullement remarquable. La bague étant enfilée dans la canne, vous la tenez cachée sous la main en en serrant le cercle entre deux doigts. Vous la faites glisser jusqu'au milieu de la baguette en vous aidant de l'autre main pour maintenir cette baguette, quand vous faites couler dessus la main droite. On présente cette baguette ou cette canne à une personne, en la priant de la tenir par les deux bouts, et pour avoir occasion de ne pas quitter la main de la baguette, et en même temps pour prévenir tout soupçon, vous dites qu'il faut que cette canne soit dans une position bien horizontale; et sous prétexte qu'elle penche trop à droite ou à gauche, vous faites glisser la main étendue le long de la baguette : la bague tenue entre deux doigts et qui coule avec la main, ne faisant aucun bruit, n'inspire nul soupçon. Alors paraissant satisfait de la position de la canne, vous lancez la bague du barillet tenue par la main gauche, comme si vous la jetiez sur la canne. Vous retirez brusquement la main droite en faisant tourner la bague dans la canne. On est naturellement porté à croire que

vous avez jeté la bague, puisqu'on ne la voit plus dans vos mains, étant rentrée dans la manche. La personne qui a prêté la bague, la retire de la canne et la reçonnait. Je pense qu'on a de la peine à comprendre comment une bague sans ouverture a pu s'enclaver ainsi dans une baguette, et qu'on est tenté de croire que l'impossible est possible..... pour les prestidigitateurs.

On voit que le barillet ou tambour de montre peut servir, comme nous l'avons dit, pour d'autres tours que celui de la multiplication des pièces de monnaie. Ce petit instrument n'est même pas nouveau, puisque le fameux Conus, physicien de mérite, surtout pour la physique curieuse, et qui vivait dans le dix-huitième siècle, en faisait usage dans quelques récréations, qui seraient de peu d'importance à présent. Il faut dire que Conus qui donnait des séances de physique expérimentale très-intéressantes, dit-on, avait l'habitude, dans le courant de ses séances, de faire plusieurs tours d'adresse pour égayer les spectateurs que les expériences sérieuses ne faisaient pas toujours rire. Je vais mentionner un de ses tours, non pas pour qu'il figure dans mon supplément comme en faisant partie, mais seulement dans le but de donner une idée plus étendue de l'emploi que l'on peut faire du tambour de montre ou barillet.

Ce tour est donc fort ancien, j'ai ouï dire que Pinetti, escamoteur, qui vivait sous le règne de Louis XVI, le faisait aussi. Cependant je ferai observer que son ancienneté même pourrait le faire passer pour nouveau si on l'exécutait maintenant, car il doit être inconnu de la génération actuelle. Quoi qu'il en soit, voici le tour :

On a une baguette attachée à la corde du tambour placé dans la manche, on en emprunte une pareille à celle qu'on a préparée, et, comme dans le tour que je viens de décrire, on feint de la porter de la main droite à la gauche, mais on la retient dans la main droite en montrant de l'autre main la bague qui communique au barillet. On aura d'avance atta-

ché un petit crochet à son pantalon sur le côté extérieur de la cuisse à droite. On étend le bras gauche de toute sa longueur en laissant tomber naturellement le bras droit. On profite de cette position du bras droit pour attacher au petit crochet la bague qu'on a dans la main. Vous demandez à quel doigt de la main droite on veut que vous fassiez passer la bague que vous tenez de la main gauche.

On montre sa main droite en faisant cette question pour faire voir qu'elle ne renferme rien, et on la laisse retomber. Aussitôt que l'on a indiqué le doigt, vous le passez de suite dans la bague qui est au crochet et vous étendez ce bras droit de même que l'autre. Vous faites remarquer que vous tenez toujours la bague de la main gauche ; vous fermez cette main en lâchant la bague qui rentre dans la manche. Vous commandez à la bague de passer au doigt que l'on a désigné de l'autre main. Vous ouvrez les deux mains, on ne voit plus rien dans la gauche, et on voit la bague au doigt désigné de la droite.

Comme je l'ai dit, ce barillet est connu depuis longtemps, mais on ignorait les tours auxquels il peut servir. On en faisait usage seulement pour des puérilités, tel par exemple, d'enfermer une pièce de monnaie dans sa main et que l'on faisait disparaître. Voilà pourquoi il est presque oublié maintenant. J'ai eu à cœur de le faire revivre, sachant de quelle utilité il peut être dans la prestidigitation.

SECTION XVIII.

Moyen ingénieux de faire le tour de la jarretière coupée.

On voit souvent exécuter ce tour ; il y a plusieurs manières de le faire que je connais, mais celle que je vais décrire est, à mon avis, la mieux imaginée. Comme on ne fait pas ce tour suivant la méthode que je vais donner, je crois faire

plaisir aux amateurs de prestidigitation de la leur faire connaître.

Ce petit tour, fort modeste par nature, est néanmoins très-agréable; et on jugera à sa physionomie distinguée, que dans une séance de salon, il tiendra honorablement sa place.

Escamotez la jarretière d'une dame; non, plutôt ayez en une à vous. Etendez-la sur une table. Prenez-en un bout de chaque main avec le pouce et l'index : vous laisserez passer de ces bouts en dehors des doigts, environ cinq centimètres. Maintenant, avec le plus grand doigt de chaque main et l'index qui est déjà occupé à tenir la jarretière par un bout, prenez cette jarretière de façon à laisser entre vos mains un espace d'à peu près dix centimètres.

La jarretière ainsi disposée, présentez-la à une personne qui se sera préalablement munie d'une paire de ciseaux, sur votre invitation. Priez cette personne de couper la jarretière au milieu de l'espace qui se trouve entre vos mains. Il est évident pour tous ceux qui sont présents, que si l'on coupe à cet endroit, la jarretière sera bien partagée en deux. Cette personne s'étant approchée et sur le point de couper, retirez vivement vos deux mains de côté, comme par plaisanterie, en lui disant : *Mais ne coupez pas les doigts*. Ce mouvement qui paraît n'être fait que par badinage a pour but de changer la disposition de la jarretière; car, tout en le faisant, vous dégagez le grand doigt d'une des deux mains, qui abandonne la jarretière qu'il maintenait, pour s'emparer promptement de la partie la plus voisine de lui, de la jarretière tenue par l'autre main et remettre cette partie dans la position qu'avait l'autre partie abandonnée, qui formait l'espace dont j'ai parlé. Ainsi, dans cet état de choses, l'aspect de cette dernière disposition de la jarretière est tellement semblable au premier, que l'on ne peut pas faire attention à une légère différence qu'il pourrait y avoir. Ce changement de disposition doit se faire en un clin-d'œil.

La personne coupe cette fois dans le milieu qui lui est pré-

senté. Vous lâchez de suite tout ce que tenait de la jarretière la main du grand doigt qui s'est dérangé : deux longues parties tombent, et avec ces deux parties, la main encore occupée ne tient plus qu'un court bout dont on relève austitôt les deux extrémités. Alors on semble bien tenir une jarretière réellement coupée en deux, car la désunion de la jarretière et du bout coupé est cachée par les doigts.

Vous dites que vous allez rétablir la jarretière selon une méthode qui vous est connue. Vous roulez le bout coupé dans vos doigts en façon de boulette et vous l'escamotez, comme une muscade, entre l'annulaire et le grand doigt; mais en faisant cette espèce de pelotte, vous roulez pareillement une partie de la jarretière que vous tirez peu à peu et vous tenez ce petit peloton caché dans votre main. Vous faites prendre par deux personnes, les deux parties qui pendent de la jarretière. Elles tirent chacune de leur côté. D'abord voyant que la jarretière s'allonge sans effort, on croit que ces deux parties sont séparées, que la jarretière est vraiment coupée et que le tour est manqué; mais quand on sent de la résistance, et que vous lâchez la main, on est fort étonné de la voir dans son entier; on cherche la soudure et on ne voit rien.

Mais ce n'est là encore que la moitié du tour. Il faut tirer parti du bout qui vous reste dans la main. Vous dites : » Mais à propos, j'ai oublié une chose importante. Je sais que l'on a cherché à imiter le tour que je viens de faire, mais on ne le faisait qu'aux dépens de la jarretière à laquelle on coupait un bout. De ce bout on faisait un nœud autour de la jarretière qui paraissait grossièrement rattachée. On coulait la main tout le long en emportant le faux nœud, qui, disparaissant, faisait voir la jarretière parfaitement rétablie.

» Mais pour prouver que je n'ôte rien à la jarretière, je vous prie d'en mesurer exactement la longueur, que vous vérifierez après que j'aurai fait le tour de nouveau, car je vais le recommencer. »

Pendant que l'on mesure la jarretière, vous préparez le bout qui est resté dans votre main, en le pliant en deux, et reprenant la jarretière aussi pliée en deux, vous rajustez adroitement ces deux parties, de façon que les deux extrémités du petit bout soient contre le pli de la jarretière. Vous tenez caché ce pli et ces extrémités avec le pouce et l'index. Par cette disposition, l'extrémité pliée du petit bout qui paraît en haut, représente parfaitement la jarretière pliée simplement en deux. Vous faites couper à cet endroit, et alors la jarretière semble bien visiblement coupée. On en voit les deux extrémités en haut et en bas. Vous faites de même que la première fois, vous roulez dans vos doigts les deux morceaux du bout coupé, et vous le placez entre deux doigts. Comme vous avez aussi roulé une partie de la jarretière, vous faites toujours comme la première fois, vous faites tirer les deux bouts pendants de la jarretière, dont on vérifie la longueur que l'on trouve juste.

Ce petit tour fait de cette manière et bien exécuté est réellement agréable. Il me rappelle un autre petit tour assez joli que l'on fait avec du fil à coudre, mais il ne peut se produire qu'en petite assemblée, comme quand on est à table pour s'amuser. Cependant, comme il est très-peu connu, assez plaisant et facile à exécuter, je crois devoir le communiquer au lecteur, dans l'espoir qu'il voudra bien l'agréer. Le voici.

SECTION XIX.

Joli petit tour fait avec du fil à coudre.

Ayez deux aiguillées de même fil et de même longueur.

Vous avez remarqué que quand on rapproche le doigt indicateur du pouce, comme si on voulait pincer quelque chose, le bout de l'index était saillant sur le pouce, c'est-à-dire plus allongé.

Enroulez sur le bout saillant de l'index, une des aiguillées;

vous en faites un petit peloton que vous gardez dans vos doigts comme si vous teniez une prise de tabac. Vous prenez de ces mêmes doigts, la seconde aiguillée par un de ses bouts. De l'autre main, vous prenez l'autre bout. Vous faites couper ce fil au milieu ; vous réunissez la partie qui vient d'être coupée, à l'autre partie toujours tenue par les deux doigts entre lesquels est déjà le petit peloton fait avec la première aiguillée. Vous reprenez de la main restée libre les bouts des deux parties coupées de l'aiguillée, et vous faites toujours couper au milieu et reportez encore par les bouts, les deux fils qui viennent d'être coupés, entre les doigts qui tiennent toujours les autres bouts. Vous faites constamment de même, jusqu'à ce que les ciseaux n'aient plus de place pour couper sans compromettre les doigts des deux mains qui tiennent les fils.

Je ferai observer que les deux doigts entre lesquels se trouve le petit peloton de fil entier étant toujours occupés à recevoir les bouts de fil et à les tenir, ne peuvent être suspectés en restant sans cesse dans l'état de jonction.

Vous mêlez tous ces petits bouts de fil en boulette, mais en faisant ce tripotage du bout des doigts, vous changez de place les deux boulettes de fil, vous ramenez en avant celle du fil entier en mettant l'autre derrière. Alors vous saisissez un des bouts du fil entier qui paraît, vous le tirez sans lâcher la boulette, et on voit ce fil reparaître dans toute sa longueur. Vous le roulez de nouveau autour du bout de l'index, vous faites les mêmes mouvements des doigts, et ramenez les bouts coupés que vous faites revoir en charpie. Maintenant pour terminer, vous reprenez toujours du bout des doigts, les fils coupés ; et comme pour vous donner plus de facilité dans cette espèce de massage que vous opérez sur ces fils, vous portez les doigts de la main libre, à la bouche comme pour les mouiller un peu. Vous faites un geste deux ou trois fois, enfin pour la dernière, vous enlevez le petit peloton de fil coupé et le cachez dans la bouche en feignant de ne faire que mouiller vos doigts comme avant.

Tout en enlevant le fil en charpie, vous aurez soin de laisser paraître le fil entier. Vous revenez sur ce fil, et en le développant vous le montrez dans toute son étendue, en laissant voir vos mains sans affectation, en vue de faire connaître qu'il n'y a rien de caché.

Ces petites récréations qui ne nécessitent aucun apprêt, sont plus précieuses qu'on ne le croirait d'abord, en ce qu'elles donnent occasion de passer agréablement le temps en compagnie; c'est un véritable antidote contre l'ennui. Souvent, ce sont des riens, mais ces riens amusent, et cela suffit. Quelques-uns même de ces amusements peuvent par occasion devenir utiles.

Il y a beaucoup de ces amusements plus ou moins connus, et pour en donner une idée, je vais, comme échantillon, en rapporter trois ou quatre que je tire au hasard d'un recueil que j'ai dans un petit coin de ma mémoire, et comme il faut donner un nom, un titre, à toute chose, je vais intituler ceux-ci selon leurs propriétés et l'effet qu'ils produisent.

SECTION XX.

Force factice, adresse fictive, jeu de filou, boussole improvisée.

Après son esprit dont il fait grand cas, l'homme aime beaucoup à faire valoir sa force musculaire dont il est très-vain. Si l'on se trouve en société, et que sa conversation vienne à tomber sur l'éloge de cette qualité physique, on présente à celui qui paraît avoir le plus de prétention, une corde d'une certaine force en lui demandant s'il a le poignet assez solide pour rompre cette corde. Il essaie, mais la corde ne cède pas. Vous la prenez et vous la rompez sans beaucoup d'efforts. Vous prenez de même un jeu de cartes; vous le saisissez des deux mains et vous le déchirez comme une feuille de papier.

Les assistants vous rendent les armes et saluent votre puissance herculéenne.

Pour casser la corde, on la pose sur sa main droite en faisant la partie qui pend du côté du pouce, plus courte que l'autre qui est du côté du petit doigt. On prend pardessous la main, cette partie plus courte, vous la ramenez en dessus, sur le dedans de la main droite, et en la faisant passer sur l'autre partie, vous en entourez le petit doigt de cette même main droite. Vous prenez de la main gauche la partie qui est encore pendante et vous l'étendez horizontalement dans toute sa longueur, en même temps que la main droite se retourne en se fermant. Vous remarquerez qu'en dedans de la main droite, les deux parties sont entrelacées. La main gauche s'entoure du bout qu'elle tient, se ferme aussi en tenant serrée la corde. On donne une secousse sèche et forte des deux mains, et la corde se rompt. On conçoit qu'elle se tranche dans l'entrelacement formé par le croisement des deux parties.

La disposition que je viens d'expliquer doit se faire en un moment, vous paraissez seulement assurer la corde dans vos mains pour qu'elle ne s'échappe pas par la secousse.

Il ne faut pas s'attacher strictement aux indications que je donne des mains; si l'on trouve plus commode de faire de la gauche ce que je dis de faire de la droite, il faut sans scrupule céder à cette propension instinctive. J'ai déjà fait cette observation dans ma Sorcellerie expliquée.

Maintenant, voyons si ce moyen de rompre une corde peut devenir utile.

Supposons que n'ayant aucun instrument tranchant à votre disposition, il vous soit d'urgence de séparer une corde assez forte pour résister aux efforts d'un homme vigoureux. On voit que le procédé que je donne deviendrait utile.

Quant au moyen de déchirer un jeu de cartes d'un coup, je n'entrevois pas du tout le côté où il pourrait devenir utile : il me semble au contraire qu'il n'y aurait rien d'avantageux

en recommençant plusieurs fois ce tour de force. En attendant que je puisse apercevoir ce côté, je vais toujours vous enseigner le moyen.

Il est bien simple; il suffit de faire une petite déchirure au milieu d'un côté d'une ou des deux premières cartes du jeu. L'effort que font les mains pour opérer ce déchirement du jeu, se porte d'abord sur cette petite fente qui facilite incroyablement la dilacération de toutes les autres cartes.

Voici un petit tour qui peut faire supposer beaucoup d'adresse de la part de celui qui le fait. C'est de piquer une aiguille à coudre dans un lambris sur lequel on la jette de loin. On prend par le milieu une aiguille enfilée, on la lance sur le lambris et elle entre par la pointe comme le ferait une flèche. Cet effet est dû au fil qui fait l'office des plumes ou carton que l'on met à l'extrémité opposée de la pointe d'une flèche pour la diriger.

Si le tour de déchirer avec les mains un jeu de cartes, peut devenir onéreux pour ceux qui se plairaient à le faire souvent, celui que je vais faire connaître peut, au contraire, produire l'effet opposé et devenir une industrie fort lucrative.

On a vu souvent, principalement dans les foires, de ces aigrefins qui en tiraient un bon parti, mais heureusement, grâce à la police, ce genre d'escroquerie est devenu fort rare.

On prend une jarretière, on la plie en double et on la met sur une table en la posant sur un de ses côtés, et la tenant toujours, afin qu'elle ne se renverse pas sur le plat. Vous prenez le bout plié, et en lui faisant parcourir un tour, vous venez le placer entre les deux doubles, de la jarretière. De cette façon, vous avez formé deux boucles qui paraissent au milieu de l'écartement de la jarretière.

Si l'on place la pointe d'un couteau dans la boucle que vous venez de placer entre les deux doubles, et que l'on tire la jarretière par les deux extrémités séparées, le couteau arrêtera la jarretière. Si l'on posait la pointe du couteau dans la boucle d'à côté, la jarretière ne serait point arrêtée.

On propose de mettre un enjeu, en disant que si l'on a le hasard de mettre la pointe du couteau dans la boucle qui arrête, on aura gagné, et perdu si l'on met dans la boucle qui ne retient pas.

Avec un peu d'attention, on distingue facilement la boucle qui doit arrêter, et on accepte volontiers la proposition. La personne ainsi leurrée gagne d'abord, et l'enjeu augmente; mais quand le banquier voit cet enjeu à son gré et convenablement rondelet, le joueur perd, fort désappointé et très-étonné de cet échec. Pour gagner, le banquier, en ramenant le bout plié de la jarretière pour le remettre entre les deux doubles, afin de reformer les boucles, au lieu de le placer tout simplement comme la première fois, le renverse sens dessus dessous. Ce changement est tout-à-fait inaperçu, et la boucle paraît absolument la même. Alors le joueur doit inévitablement perdre, car les deux boucles ne retiennent plus.

Si l'on sait conduire ce jeu avec adresse, si l'on sait tenter son joueur à propos, on est certain de le dévaliser. Cette dernière considération est le principal motif qui m'a engagé à divulguer un jeu aussi frauduleux.

Voici une petite expérience plus sérieuse que la précédente. Elle tient à la physique expérimentale, et pourtant n'est pas connue de tous les physiciens dans l'étendue complète de ses propriétés.

Prenez une pelle à feu et des pincettes; si elles ont beaucoup servi, cela n'en vaut que mieux. Etendez la pelle le dos en dessus sur une table. Ayez un couteau et couchez-en la lame sur la pelle. Prenez la paire de pincettes, mettez le haut bout sous votre aisselle pour la bien maintenir et empoignez-la un peu au-dessus de l'extrémité inférieure. Alors, avec ce bout inférieur, vous frottez à grands coups et vigoureusement, et toujours de haut en bas sans changer la direction de ce mouvement. Il faut retourner plusieurs fois la lame, afin de la frotter des deux côtés. Au bout de moins d'une

minute de ce travail, la lame du couteau sera parfaitement aimantée. Si vous frottez une aiguille à coudre de cette lame, l'aiguille sera à son tour aimantée.

Maintenant, prenez un gobelet rempli d'eau : saisissez l'aiguille aimantée par le milieu avec deux doigts et approchez-la de tout près, dans une position horizontale, de la surface de l'eau ; lâchez l'aguille. Si tous les points de cette aiguille tombent en même temps sur l'eau, elle restera à la surface ; mais si la pointe et la tête tombaient l'une avant l'autre, l'aiguille irait au fond. Au reste, cette opération n'est pas difficile, il faudrait être peu adroit pour la manquer.

L'aiguille étant couchée sur la surface de l'eau, examinez-la, vous verrez une de ses extrémités se tourner vers le nord ; cela dépendra de la direction que vous avez prise pour aimanter l'aiguille, savoir si vous avez frotté de la pointe à la tête ou de la tête à la pointe ; car il faut remarquer que quand vous avez commencé à toucher dans une direction, il faut continuer toujours dans le même sens, parce que si vous variez, une direction contraire détruit ce que l'autre a fait, c'est-à-dire désaimante.

Voilà donc une boussole improvisée. Ne pourrait-on pas se servir de ce moyen, n'ayant que celui-là, pour s'orienter dans un cas où il en serait nécessaire ?

SECTION XXI.

Tours et moyens divers.

Je vais terminer ce Supplément par l'explication de quelques moyens et procédés qui appartiennent à la prestidigitation et que j'ai oublié de placer dans la *Sorcellerie expliquée.* Je ne les rapporte ici que parce qu'ils sont peu ou point connus et qu'ils peuvent être agréables aux amateurs de physique amusante.

Je vais d'abord parler d'une boîte fort simple et que l'on

comprendra aux premiers mots, mais elle ne peut servir que pour des tours de cartes. Parmi les instruments propres à la magie blanche, il y en a beaucoup que l'on appelle *enlevages*, parce qu'ils servent à enlever invisiblement les objets que l'on met dedans; mais ils n'enlèvent que parce qu'ils emportent par le moyen du couvercle, un double vase qu'on ne voit pas, dans lequel on met les objets que l'on veut escamoter.

Si c'est une carte que l'on veut faire disparaître ou enlever, c'est toujours par un enlevage ou double fond qui la cache. Du reste, tout cela est expliqué dans la *Sorcellerie expliquée*.

Notre boîte n'a pas de double pièce ni de double fond. Si elle a une carte à enlever, elle fait la besogne elle-même et n'emprunte aucun secours étranger. Certes, voilà un bel éloge qui, sans doute, donne envie au lecteur de faire une plus ample connaissance avec cette ingénieuse pièce. Je vais le satisfaire.

C'est tout simplement une espèce de tabatière ronde, d'un diamètre assez grand pour qu'un jeu de cartes puisse s'y loger aisément. On calculera la profondeur de la boîte sur l'épaisseur d'un jeu de cartes. Il faut que le jeu que l'on met dans la boîte, soit au niveau de la feuillure; la feuillure est cette épaisseur sur laquelle s'appuie le couvercle, la boîte étant fermée.

S'il n'y a rien de particulier à la cuvette de cette espèce de tabatière, il y a quelque chose d'inusité au couvercle. C'est une saillie circulaire pratiquée au milieu du fond de ce couvercle, et dont le diamètre qui, pourtant est arbitraire, pourrait s'évaluer à la moitié du diamètre de la boîte. Quant à l'élévation ou épaisseur de cette saillie, elle doit être un peu moins haute que le bord du couvercle. Enfin, pour la gouverne absolue de ceux qui voudraient faire faire cette boîte, il faut, et ceci est de rigueur, quand un jeu de cartes est dans la boîte, qu'en la fermant tout-à-fait, la rondelle saillante

de dedans le couvercle touche et s'appuie sur le jeu : ceci résume tout. On fera peindre tout l'intérieur en noir.

L'usage de cette boîte est d'enlever la première carte du jeu. On met un peu de cire à sceller au milieu du cercle saillant dont nous venons de parler ; on ferme, et en rouvrant, on voit la carte de dessus attachée au couvercle. Quand on fait des tours avec cette boîte, il suffit, en ôtant le couvercle qui enlève la carte, de le poser sur la table. Je me suis servi plusieurs fois de cette pièce, et jamais je n'ai vu les soupçons se porter sur le couvercle. On verra par l'expérience et un peu d'imagination à combien de tours de cartes peut servir cet objet si simple.

Il y a peu de temps que plusieurs personnes examinaient une petite collection que j'ai de ces tours. Une dame, en jetant les yeux sur cette boîte, me demanda si c'était ma tabatière. Je lui dis que je no les portais pas si grandes. Mais à quoi sert-elle ? — A faire des tours. — Ho ! faites-en donc un avec. Je n'avais rien de préparé et j'étais si vivement pressé, que je ne pouvais refuser. J'en improvisai un. En allant chercher des cartes, j'en pris une qui n'était pas du jeu, sans savoir trop ce que j'en allais faire. C'était le valet de pique, je le gardai dans ma main après avoir mis dessus un peu de cire. Arrivé auprès d'une table, je fixai dessous, sans qu'on y prît garde, mon valet de pique. D'un coup de main je trouvai le valet de pique du jeu, je le fis tirer forcément à la dame et le fis remettre dans le jeu. Je fis un faux mélange, j'écartai le jeu en éventail pour faire voir sa carte dans le milieu à cette dame, et ayant fait sauter la coupe, je ramenai le valet de pique sur le jeu que je fis mettre dans la boîte. Je dis que j'allais frapper d'une main sur la boîte, pour faire tomber dans l'autre main, à travers la table, la carte que l'on vient de voir dans le jeu qui a été mis par cette dame dans la boîte. En frappant d'une main, je pris de l'autre la carte que j'avais attachée et la fis voir. J'ouvris la boîte et je posai le couvercle sur la table. On prit le jeu

pour s'assurer que le valet de pique n'y était plus; on ne trouva point, bien entendu, et chacun chercha en vain comment ce valet qui était assurément dans le jeu qui était renfermé, avait pu en sortir.

Cet exemple d'un petit tour fait à l'improviste peut donner l'idée des tours que l'on peut faire avec cette boîte.

Voici encore un moyen bien simple pour servir dans les tours où on est censé faire renaître de ses cendres un billet brûlé.

La principale difficulté dans ces tours, est de faire l'échange du billet. Le moyen simple que je propose est aussi sûr qu'ingénieux. On se sert tout bonnement d'un de ces porte-crayons qui servent aux dessinateurs. On a un faux billet que l'on a placé dans les pinces de l'un des bouts et que l'on cache dans sa main. Le billet étant écrit, on le fait plier et mettre dans les pinces de l'autre bout. L'échange se fait très-facilement en allant vers la bougie pour y brûler le billet. Il suffit de changer de main et de bout. La vue d'un porte-crayon n'a rien que de fort naturel pour le spectateurs dans le cas présent; car on le regarde comme un instrument bien choisi pour éviter de se brûler les doigts en posant le billet à la flamme de la bougie.

Maintenant, je vais parler d'un procédé qui, je puis le dire, m'est particulier. Il s'agit de mettre ostensiblement dans les vêtements de quelqu'un, sans pourtant que l'on s'en doute, une pièce de monnaie. Pour cela, j'amène une occasion pour parler de l'opinion de certaines personnes qui pensent que les objets que l'on fait trouver sur les spectateurs, tels que cartes, pièces de monnaie, bagues, etc., y sont fourrés adroitement par le physicien. Remarquez qu'en ce moment j'ai une pièce de monnaie dans le creux de la main, et continuant de parler, je prends une pièce pareille à celle que j'ai dans la main et je dis : « Comment pourrait-on, par exemple, mettre cette pièce sur Monsieur, soit ici, là ou là, sans qu'il le vît et le sentît? » Ces mouvements sont pris par les

assistants pour langage d'action fait dans le but de rendre votre démonstration plus claire ; mais tout en faisant le geste de la mettre dans tel ou tel endroit, je l'enfile quelque part en laissant paraître aux bouts des doigts la pièce que je tenais cachée dans le creux de la main. Cette pièce que l'on voit est sans nul doute prise pour la pièce avec laquelle je gesticulais pour faire le semblant de la placer sur la personne à laquelle je m'adressais, et cette personne est loin de soupçonner qu'elle est en possession de cette pièce. On fait alors dans cette circonstance le tour que l'on s'est proposé d'exécuter.

Je vais, pour dernière explication, parler d'une amélioration faite sur un petit tour de cartes décrit dans la *Sorcellerie expliquée*. Il est question de la carte clouée sur un lambris contre lequel on jette le jeu. L'amélioration consiste en ce que l'on ajoute à la carte une bague empruntée, qui se voit suspendue à un ruban aussi attaché par le clou.

On peut présenter ce tour sous différentes formes, cela dépend du goût et de l'imagination de celui qui veut le mettre en pratique. Par exemple, on peut faire de cette manière : On fait tirer une carte à une dame qui la remet dans le jeu après l'avoir vue. On fait un faux mélange en amenant la carte sur le jeu. On pose ce jeu sur la table de devant.

Sur la table du fond, on aura préparé tout prêt à prendre, un petit ruban, un clou et un morceau de craie. On revient à la dame qui a tiré la carte, on lui emprunte une bague, on la lui fait mettre dans une de ces boîtes dont j'ai déjà parlé, et que l'on trouve chez tous les tabletiers qui font des pièces pour l'escamotage. On se souvient que j'ai expliqué que ces boîtes sont construites de manière à ce qu'on puisse prendre par le fond, sans qu'il y paraisse, les petits objets que l'on met dedans, tels que les bagues et les pièces de monnaie. On se souvient encore qu'à toutes ces boîtes, de quelque construction qu'elles soient (*car il y en a de plusieurs façons*), il y a toujours dans le couvercle, cachée entre deux fonds, une petite pièce qui sonne quand on

secoue la boîte, et qui devient muette quand on appuie sur le bouton du couvercle. Vous faites mettre dans une de ces boîtes, la bague empruntée à la dame. Vous faites sonner pour faire entendre qu'elle y est bien. Vous priez cette dame de mettre la boîte dans sa poche, mais en la lui donnant, vous appuyez avec le pouce sur le bouton pour couper la parole à la petite pièce mobile enfermée dans le couvercle, et vous faites tomber la bague dans vos mains. Alors, sous prétexte d'aller chercher un morceau de craie sur la table du fond, et en reprenant le jeu de cartes, vous allez enfiler la bague dans le ruban, et le clou à travers le ruban et la carte. Vous revenez avec le jeu placé dans la main, de façon à cacher dans cette main la bague, le clou et le petit ruban.

Vous présentez à quelqu'un la craie qui a été le prétexte de votre démarche obligée vers la table du fond. Vous priez cette personne qui tient la craie, de faire un cercle sur le lambris à l'endroit qu'elle voudra. Le cercle fait, vous jetez le jeu dedans comme je l'ai expliqué dans la section où je décris ce tour de la carte clouée, et l'on voit la carte attachée avec la bague suspendue au ruban.

La dame qui a tiré la carte et prêté la bague, reconnaît sa carte et prend la petite boîte qu'elle ouvre, et n'y voit plus rien.

J'ai fait plusieurs fois ce petit tour de cette manière, et j'ai remarqué qu'il causait beaucoup de surprise.

FIN.

TABLE DES MATIÈRES

DU

SUPPLÉMENT.

Pages.

Supplément à la Sorcellerie expliquée. 429

Section I. Emprunter des tabatières; demander des bagues et faire passer ces bagues dans les tabatières. . 430

Section II. Moyen de réussir avec toutes les cartes du jeu. 435

Section III. Tour avec des pièces de monnaie. 438

Section IV. Carte funambule. 440

Section V. Deviner d'avance lequel des deux paquets de cartes on choisira. 443

Section VI. Faire prendre une carte non forcée. . . . 445

Section VII. Faire sauter la coupe 446

Section VIII. Tour de dé. 450

Section IX. Faire passer une bague dans une lettre. . 453

Section X. Tour à l'état de projet. 456

Section XI. Des ondins. 459

Section XII. Passe des pommes dans un chapeau. . . 464

Section XIII. Faire passer une pièce de cinq francs d'une tabatière à l'autre. 467

Section XIV. Tour du parapluie. 470

Section XV. Tour de carte. 472
Section XVI. Multiplication des pièces de monnaie. . 474
Section XVII. Faire le tour de la bague. 481
Section XVIII. Faire le tour de la jarretière. 484
Section XIX. Tour fait avec du fil à coudre. 487
Section XX. Force factice, adresse fictive, etc.. . . 489
Section XXI. Tours et moyens divers.. 493

FIN DE LA TABLE DES MATIÈRES.

BAR-SUR-SEINE. — IMP. SAILLARD.

214

7.8.229

ENCYCLOPÉDIE-RORET.

COLLECTION
DES
MANUELS-RORET
FORMANT UNE
ENCYCLOPÉDIE
DES SCIENCES ET DES ARTS,
FORMAT IN-18;

Par une réunion de Savans et de Praticiens;

MESSIEURS

Amoros, Arsenne, Biot, Biret, Biston, Boisduval, Boitard, Bosc, Boutereau, Boyard, Cahen, Chaussier, Chevrier, Choron, Constantin, De Gayffier, De Lafage, P. Desormeaux, Dubois, Dujardin, Francœur, Giquel, Hervé, Huot, Janvier, Julia-Fontenelle, Julien, Lacroix, Landrin, Launay, Ledhuy, Sébastien Lenormand, Lesson, Loriol, Matter, Miné, Muller, Nicard, Noel, Jules Pautet, Rang, Rendu, Richard, Riffault, Scribe, Tarbé, Terquem, Thiébaut de Berneaud, Thillaye, Toussaint, Tremery, Truy, Vauquelin, Verdier, Vergnaud, Yvart, &c.

Tous les Traités se vendent séparément, 400 volumes environ sont en vente; pour recevoir franc de port chacun d'eux, il faut ajouter 75 centimes. Tous les ouvrages qui ne portent pas au bas du titre *à la Librairie Encyclopédique de Roret* n'appartiennent pas à la *Collection de Manuels-Roret*, qui a eu des imitateurs et des contrefacteurs.

Cette Collection étant une entreprise toute philantropique, les personnes qui auraient quelque chose à nous faire parvenir dans l'intérêt des sciences et des arts, sont priées de l'envoyer franc de port à l'adresse de M. le *Directeur de l'Encyclopédie-Roret, format in-18*, chez M. Roret, libraire, rue Hautefeuille, n. 12, à Paris.

— *Imp. de Pommeret et Moreau, 17, quai des Augustins.* —

Traité des Arbres et Arbustes, par *Duhamel, Mirbel, Poiret, Loiseleur-Deslongchamps*. 7 vol. in-folio, orné de 500 planches. Prix, carré vélin, pl. coloriées, 450 fr.

5684563

Digitized by Google